

STAR WARS EPISODE I RACER™

PREVIO DEL E3 '99



- QUAKE II
- ALL STAR TENNIS
- A BUG'S LIFE
- HYBRID HEAVEN
- BUST-A-MOVE 99
- CALIFORNIA SPEED
- KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST
- BEETLE ADVENTURE RACING
- Y MUCHOS ANALISIS MAS

Año 8 No.6
Precio $15.00 M.N.





STAR WARS®
EPISODE I
RACER™

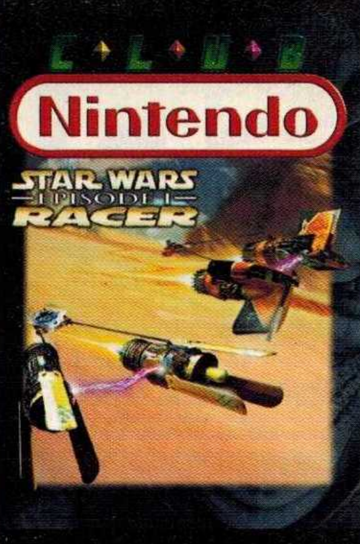


Lánzate como de rayo a ver el estreno de Star Wars Episode I... después de encontrar el rombo.



Aquí estuvo el rombo de Mayo

CLUB Nintendo



Pues este mes aquí estamos con muy buenas nuevas. Primero que nada, tenemos un pequeño previo de 5 páginas en el que podrás darte cuenta de todos los juegos nuevos que nos esperan a los videojugadores durante los próximos meses... vienen cosas muy padres y Club Nin ahí estará, para hablar en su momento de ellas. Pero eso no es todo: tenemos en este ejemplar el análisis de más de 10 juegos. ¿Quieres saber cuáles son? Pues tenemos Star Wars Episode 1 Racer, Hybrid Heaven, Ken Griffey Jr.'s Slugfest, A Bug's Life, Bust a Move '99, Rampage 2, California Speed, Quake II, NHL Blades of Steel 99, Beetle Adventure Racing, F1 Monaco GP, All Stars Tennis y All Stars Baseball 2000... así que este mes tienes bastante qué leer.

EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Año VIII # 6 Junio 1999

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 8 # 6, Revista mensual, Junio de 1999, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 5591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 5590-27-03 y 5590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5261-27-01 Fax: 5261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Acabamos de regresar del E3 y por el momento te podemos anticipar que vimos una increíble cantidad de juegos muy buenos. El año pasado, por estas mismas fechas mencionábamos que a los videojugadores nos espera un excelente final de año 98 y principios del 99. Esta vez podemos decir que lo que resta de este año y a principios del año 2000 será una temporada todavía mejor para los que poseemos una consola Nintendo.

Hace casi dos años que viajamos al Space Wolrld en Japón, nos sorprendimos por el "resurgimiento" del Game Boy en aquel país. Y bueno, al parecer la misma historia se está repitiendo en nuestro continente, pues este sistema se está volviendo muy popular de cuenta nueva entre los desarrolladores de Software, en parte, gracias al fenómeno Pokémon y para darse cuenta de eso, sólo le tienes que dar un vistazo al previo que tenemos en este mes del E3. De hecho, muchos de los juegos que se están preparando para el Game Boy, son exclusivos y no los verás en otro sistema.

Y bueno... el N64 no queda para nada atrás. Al ver la lista que mencionamos verás también una buena cantidad de juegos excelentes para esta plataforma. Y como dijimos casi al principio de este editorial: Este año será excelente para nosotros los videojugadores, de eso no hay menor duda.



DR. MARIO

¿Hay algún otro juego de SNES, GB o N64 que se juegue como Secret of Mana (2 jugadores simultáneos en RPG)?

Dante Mejía Beto
México, D.F.

Primero que nada: Secret of Mana es más un juego de aventuras que de RPG; después de eso también podemos agregar que no sólo podían jugar 2, sino hasta 3 jugadores simultáneos. Tu pregunta nos pareció bastante interesante y después de investigar profundamente, pudimos averiguar que sólo existen 2 títulos del género RPG en consolas de Nintendo en el que pueden participar más de una persona: Ultima: Runes of Virtue II para GB de FCI en 1994 y Pinball Quest para el NES de Jaleco en 1990. El primero de estos era para 2 jugadores simultáneos y el segundo para hasta 4. Seguro que sería una excelente idea que los licenciatarios y desarrolladores pudieran pensar en juegos RPG en los que pudieran participar más de una persona, como siempre ha sido... bueno, sólo para innovar ¿no?

♦

¿Por qué Nintendo sacó el Game Boy Pocket y el Game Boy Light, si con la salida del Color, estos pasarían de moda o ya no se comprarían?

Jorge Emilio Acosta
Culiacán, Sinaloa



Precisamente por eso el Game Boy Light fue un producto exclusivo de Japón. En aquel país, el GB estaba (y sigue estando) muy fuerte en popularidad y es por eso que ellos decidieron lanzar el GB Light. Aunque en America el GB también es muy popular, no lo es tanto como en Japón y por eso la gente de NOA decidió no lanzarlo, y menos teniendo el GB Color a menos de un año. De cualquier forma, el Game Boy Light a nosotros nos sigue pareciendo un sistema único.

♦

En un número reciente, varias personas preguntaron sobre números atrasados de su revista. ¿Será posible que no tuvieran ustedes las revistas para enviar al que lo solicite, aunque sean fotocopias, por un precio que ustedes fijen? Este es parte del servicio que deberían ustedes dar a sus lectores, porque su revista es considerada por su público como "de colección". Ya que existen algunas revistas que sí ofrecen este tipo de servicios y no se disculpan por "no poder ayudarte en ningún momento con el problema de los números atrasados"; recuerden que en gran parte son lo que son por sus lectores, los cuales les son fieles. Espero que todo lo anterior lo tomen como una crítica constructiva, tratando de hacernos cada día mejores y acercar este tipo de tecnología a más gente.

Mario Ricalde F.
Mérida, Yucatán

Pues si nosotros nos disculpamos por no poder ayudar a la gente en algunas ocasiones con el problema de los números atrasados, es porque eso está fuera de nuestra alcance, eso lo ve de forma más directa Editorial Televisa, con los que ya hablamos y ya han tomado cartas en el asunto. Como comentas, nuestra revista es de colección, y por lo tanto no creemos que sea lo mismo tener la revista original que algunas fotocopias, aunque también esto tiene también una ventaja, la cual es poder consultar algo que ya se haya publicado. De cualquier forma, aquí está expuesta tu idea para ver qué piensan otros lectores.

♦

¿Por qué en la página de Internet que sacan en anuncios: "www.nintendo.com/español" no puedo entrar? ¡Cuando pongo esta dirección me marca un error que, que no existe esa página!

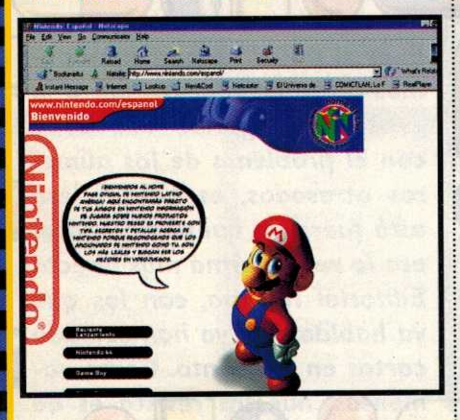
Edgar H. Ramón Azpiri
Córdoba, Veracruz

¡Ah! pues es muy sencillo: es que hubo un ligero error ahí. En realidad la página de Nintendo of America en español se encuentra en la dirección:

www.nintendo.com/espanol.

Y es que como debes saber, los norteamericanos no usan la Ñ en su alfabeto tradicional. Aprovechamos la ocasión para

***mencionar que esta página sólo es un servicio adicional de Nintendo of America a los videojugadores de habla hispana; algo así como un complemento entre la página* www.nintendo.com *y la de* www.nintendo.com.mx.**



♦

Quiero contarles algo, para saber si estoy en lo correcto: Tengo el juego de Star Wars Rogue Squadron y ya pasé todo el juego. Tengo un hermano de 6 años y él también lo juega. Pero se atoró en la cuarta misión, la de Defection at Corellia y no puede amarrar al AT-AT. Y enseguida me dijo: Dime cómo se pasan todos los niveles o sino cuando te descuides te borro tu archivo. Yo como su hermano y buen videojugador le dije: ¿Por qué quieres quitarle el chiste al juego y no intentarlo hasta pasarlo? Y es que tan sólo lo intentó 2 veces. No puedo hacerlo entrar en razón y por eso les pido que publiquen esto, con su opinión, para que mi hermano entre en razón.

Ignacio Martínez González
Fresnillo, Zacatecas

Fíjate que el caso de tu hermano es muy común y nos ha tocado verlo varias veces. Esta conducta es consecuencia de la desesperación que de repente sienten algunas personas que no pueden dominar bien el control del personaje. Lo que le podemos recomendar tanto a tu hermano como a otras personas que les pase lo mismo es que se calmen y no se desesperen... a fin de cuentas sólo es un juego. Si sientes que te molesta no poder realizar algo, trata de calmarte y vuelve a intentarlo, pero no te dejes llevar por la ira. Mensaje patrocinado por la sociedad de videojugadores NO Violentos SC.

♦

Quisiera preguntarles si hay un aparato para limpiar el Nintendo 64, ya que el mío comenzó a fallar, poniéndose negra la pantalla y me dijeron que estaba sucio y que tenía que limpiarlo con un aparato que me ofrecían pero antes de hacer algo tengo que consultar a los expertos.

Felipe Jiménez Rodríguez
Córdoba, Veracruz

Pues sí puedes limpiar tanto tus cartuchos de N64, tu sistema o hasta los Controller Paks o el puerto para estos. Existen 2 productos en el mercado avalados por Gamela. Uno de ellos es el Nintendo 64 Cleaning Kit de Nintendo y el otro es el Cleaning Kit de Pelican. Ambos tienen buena calidad, aunque aquí en la redacción preferimos el de Nintendo (sin embargo, el otro es más económico). El limpiar tus cartuchos y sistemas evita que tengas problemas con tus sistemas en el futuro.

♦

Estimados compañeros de Club Nintendo, les escribo esta carta para preguntarles algo que he estado viendo en algunas páginas de Internet: El Game Shark. Primeramente, ¿Qué es esto? ¿Lo venden en México?, esto lo pregunto porque cuando estaba buscando códigos para ISSS '98 vi unos códigos especiales, pero decía que sólo se podían introducir en el N64 Game Shark.

Arturo Javier López Fausto
Guadalajara, Jalisco

El Game Shark es lo que se llama un "Video Game Enhancer". Este aparato y otros de este tipo se conectan entre el cartucho y el N64 y por medio de una pantalla especial puedes poner códigos a los juegos de N64 y lograr funciones raras alterando el código fuente o Binhex de los cartuchos. Este tipo de adaptadores a algunos les pueden parecer interesantes, sin embargo no tienen distribución oficial en México o Latinoamérica. Además, al ser un producto no oficial, no tiene ningún tipo de respaldo por parte de Nintendo. El uso de este tipo de aditamentos queda como responsabilidad exclusiva del videojugador.

♦

Escribo para hacerles unas preguntas acerca del juego de Zelda: Link's Awakening DX, quisiera saber dónde encuentro el calabozo secreto que menciona el manual ya que lo he buscado por todos lados y no lo encuentro por favor díganme dónde está.

Juan Pablo Ortega Huitrón
Lerdo, Durango

Una de las razones por las que alguien no pueda encontrar el calabozo secreto de Zelda: A Link to the Past DX, es porque éste sólo aparece cuando lo juegas en el GBC. Muchos juegos que están apareciendo estos días se pueden jugar tanto en el GB clásico como en el GB Color, sin embargo se programan para

tener acceso a niveles o funciones exclusivas del GBC como es el caso de este juego, R-Type DX o Super Mario Bros DX. En el número anterior le respondíamos a un lector en esta misma sección que muchos juegos se seguirían programando para ser vistos en ambos tipos de GB, pero de un mes para acá, y sobre todos después de ver lo que se mostró en el E3, nos pudimos dar cuenta que los licenciatarios ya están sacando cada vez más juegos exclusivos del GB Color. Ya podremos hablar más a fondo de esto en el siguiente ejemplar.



♦

Quiero conseguir el cartucho de Super Empire Strikes Back (SNES) pero ya no lo encuentro. Lo he visto, sí, pero es una versión de la compañía THQ. Este viene con todos los "detalles", por así decirlo, de un juego autorizado por NOA. ¿Es válida esta versión? Porque yo quiero conseguir la versión de JVC.

Abraham Martínez Avilán
México, D.F.

Conseguir la versión de JVC de este juego es una misión muy difícil. ¿Por qué? bueno, este juego fue lanzado originalmente por JVC en Octubre de 1994 (producción única). Después de eso fue relanzado, como tú bien mencionas por THQ en Febrero del 97 y después de eso fue re-relanzado por Majesco (bajo licencia de THQ) en Julio de 1997. En el caso de muchos relanzamientos, los juegos pueden llegar a cambiar de compañías, pero ten por seguro que se trata exactamente del mismo juego que fue lanzado originalmente. Tanto Majesco como Nintendo son las dos compañías que más juegos han relanzado, pero no son las únicas.

♦

En una revista (que por cierto no tenía nada que ver con los videojuegos) leí que en Japón, Bandai había sacado al mercado un sistema portátil (como el Game Boy) de nombre "Wonder Swan", pero en ese mismo reportaje decía que la idea del diseño había sido de ¿quién creen? de ¡¡¡Gumpei Yoko!!! y esto no puede ser. pues se supone que el ya falleció (lamentablemente). ¿Entonces es esto lo que estaba haciendo cuando dijeron que se había "retirado" de Nintendo para hacer su propia compañía hace ya más de 2 años? Quisiera que me aclararan esta duda, porque si no es cierto, están abusando de este noble hombre.

Luis I. Pérez Cano
México, D.F.

¡Pues es cierto! Cuando Gumpei Yokoi salió de Nintendo, estaba trabajando en el proyecto conocido ahora como Wonder Swan. Desafortunadamente su muerte sobrevino cuando el proyecto se encontraba algo avanzado, pero aún con muchos detalles por definir. Este es un sistema de videojuegos muy parecido al Game Boy con algunas diferencias. Sin embargo, y visionario como siempre fue este hombre, él tenía la intención de hacer que Wonder Swan fuera compatible con ¡¡¡cualquier sistema de videojuegos!!! es decir, que tú pudieras conectar tu Wonder Swan con tu N64, con tu GB o con cualquier otra consola para transmitir información o para jugar en conjunto. En Club Nin siempre recordaremos a este gran hombre, padre del Game Boy, no sólo por su gran genio y visión, sino por su gran sencillez y humanismo.

♦

No sé si serán muy olvidadizos o qué onda, pero el hecho es que muchos de los lectores envían varias preguntas a Dr. Mario y ustedes no les contestan todas sus preguntas. Un ejemplo es de un chavo que les pregunta algo de los cartuchos de FIFA y en sus últimos renglones pregunta que por qué no aparece Ronaldo y ustedes la responden todo menos lo último.

Edwin Rivera Pineda
Tetela de Ocampo, Puebla

¡Perdón! Pero es que a veces se nos "barre" muy feo cuando estamos haciendo la revista y como en ese caso, se nos olvida contestar alguna de las preguntas. En lo consecuente vamos a tratar de que eso ya no pase. Lo que teníamos que haber contestado en aquella ocasión es "Ronaldo no aparece en los juegos de FIFA, pues al ser una super estrella, tiene registrada su imagen y para poder usar su nombre o apariencia hay que pagar sumas muy elevadas de dinero, tal como sucede con otros atletas como Michael Jordan. De nuevo pedimos disculpas y haremos lo posble para evitar esos molestos tipos de errores.

♦

En el número pasado leí de un nuevo caset de Game Boy con vibración y quiero saber si hay un GB

especial para dichoso cartucho, ya que en un mercado de aparatos eléctricos tenían un GB que era verde o plateado y decía que era para ese cartucho.

J. Manuel Hernández Cordero
México, D.F.

Pues en realidad son dos los juegos que han salido al mercado con esta función, el primero que apareció en Mayo de este año fue Top Gear Pocket (cartucho que además es transparente) y el otro se espera para este mes y es Pokémon Pinball. No existe ningún problema para usar estos cartuchos con cualquier tipo de GB (bueno, Top Gear Pocket sólo es compatible con el GB Color) pues el sistema de vibración viene dentro del cartucho y aunque éste vibre constantemente, no le causa ningún daño al sistema.

♦

¡Hola! Muchas de las palabras que usan constantemente en la revista Club Ninendo es difícil encontrar su significado, no sería buena idea hacer un diccionario de esas palabras y que estuviera incluído en la revista. También quisiera saber si hay control transparente original para el N64.

Javier Campos Rojas
México, D.F.

Al hacer la revista, tratamos de usar lo menos posible tecnisismos, pues sabemos que no sólo son videojugadores ya muy adentrados en el tema los que nos leen, sino también algunos que apenas están comenzando a conocer los videojuegos. Ya en ejemplares anteriores hemos publicado algo llamado "Diccionario" que es donde dábamos una breve descripción de lo que algunos términos que usamos significan. Tal vez sería una buena idea publicar de nuevo este Dicciomario (corregido y aumentado) para que los nuevos lectores se vayan familiarizando con las palabras que a veces usamos. Sobre el control, existen muchos controles de compañías que tienen licencia de Nintendo para usarse en el N64 y que los sacan de colores y transparentes. Nintendo en EU lanzó hace tiempo un paquete en el que se te regalaba un control transparente morado, ahora este paquete también está disponible con tu distribuidor auorizado Nintendo, sólo por poco tiempo.

♦

Digan qué pasó con el Tamagotchi o Pokémon que sacan en su revista como promoción, la verdad yo no le he visto y según venden en Gigante. En la revista dice ¡agítalo! y ¡muévelo!, eso quiere decir que si lo agitara y moviera, el Pikachu se sangolotearía como si temblara el piso, ¿o me equivoco? Y también quiero preguntarles si la serie de caricaturas de Pokémon va a salir en México, ya que la vi en Estados Unidos y es muy divertida; si es así, en qué fecha. Y de paso quería preguntar ¿en qué juego fue donde se estrenó el personaje Pikachu?

Víctor Hugo Martínez C.
San Luis Potosí, San Luis Potosí

Aunque ya lo habíamos mencionado, la serie SI se va a estrenar en nuestro país. La fecha tentativa (insisten en cambiarla) es para el mes de Agosto y según nos comentaron, ya la estaban traduciendo en el mes de Mayo. Nosotros hemos tenido la oportunidad de ver algunos capítulos de la serie y debemos decir que a nosotros también nos



parece muy divertida. De hecho, tenemos planeado hablar un poco de ella en el siguiente número de Club Nin. Pikachu es uno de los 151 monstruos que se dieron a conocer en el juego Pokémon y no había tenido ninguna aparición anterior a esa.



El Pokémon Pikachu es más que un Tamagochi y tiene funciones muy interesantes, no sólo para divertirte. Como este aparato a ocasionado muchas dudas por parte de muchos lectores, decidimos hablar de nueva cuenta de él, aunque ya lo habíamos hecho con anterioridad. Busca un reportaje donde hablamos de todas sus funciones en este ejemplar.

♦

Tengo una duda muy grande, supongo que ya han oído hablar del "Efecto del 2000" en las PC's y los aparatos domésticos, y quisiera saber si este efecto no afectará a los productos Nintendo (NES, SNES, GAME BOY, N64, etc.) ya que leí en una revista que afectará a todo tipo de aparato eléctrico en la entrada del año 2000.

Héctor A. Casados García
México, D.F.

Pues sí, hemos oído hablar de él, pero más que afectar PC´s y aparatos domésticos, este es un problema que afectará a viejos sistemas de bases de datos computacionales. Así como las que existen en el gobierno, los bancos y otras empresas en las que se manejan bases de datos muy grandes, en las que llevar un registro de el tiempo (día, mes, año) y que tienen muchos años trabajando sin haberse actualizado. Este problema cobró fuerza, precisamente porque al ser bases de datos gigantescas, muchas compañías preferían seguir usando sistemas viejos a tener que cambiar los datos de estas gigantescas bases de datos a otros sistemas más actuales. A grandes rasgos el problema es el siguiente: Estas bases de datos tienen el detalle que no se les fue programado para que funcionaran con un dígito distinto al 19XX. Al llegar el año 2000, los dos primeros dígitos tendrían que cambiar y la base de datos entraría en conflicto al ya no tener para donde ir más adelante en la fecha. Es por eso que este problema es de grandes sistemas de cómputo muy viejos y para nada de las PC´s, ni aparatos electrodomésticos y mucho menos videojuegos. Así que puedes esperar al año Y2K (como dirian nuestros vecinos del norte) sin preocuparte porque te vayas a quedar sin jugar... o sin que te hagan tus licuados.

♦

El Comentario del Mes

Hola Nintendomaniacos:
Hoy 29 de Marzo de 1999, he decidido escribir esta carta, estoy cansada de la manera que se expresan muchas personas acerca de los videojuegos, va para ellos esto. Mis hijos son fanáticos desde el Atari y juego nuevo que salía hasta hoy que tenemos Nintendo 64. Por los diarios y T.V. dicen que les afecta mentalmente a los niños ¡¡¡ERROR!!!, mis hijos tuvieron Nintendo, Super Nintendo, Bazooka, Mario Paint y jamás tuvieron problemas de salud, visión, etc. Que según los "EXPERTOS" esto acarrea. Tengo 1 hijo de 21 años en 8vo. semestre de Universidad y otro de 14 en 3o. de Secundaria y toda su vida vivieron y viven aún con estos juegos, no tienen ataques, no son violentos, ni aislados, son mejores que muchos niños que no conocen Nintendo, siempre están a la vanguardia buscando cosas buenas y nuevas. Señores Papás: Estos juegos no afectan el desarrollo de sus hijos. Es la educación que les demos en casa y eso de que los videojuegos envían muchas señales de colores, déjenme decirles que un programa de T.V. o computadora también los envía.

María Castillejos Alvarez
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

¿Qué más podemos decir?

♦

Escritorio del Dr. Mario

Club Nintendo al servicio de la comunidad: Debido al constante hostigamiento del que ha sido víctima Axy, tenemos que mandar saludos a Carmen Mora Soriano por parte de Josue Garavito Alvarez. Ahora sí, Axy, ya podrás salir a la calle sin temor a que rompan tus piernas. Para contactarnos por medio de e-mail (ya no más amenazas, por favor) puedes hacerlo a la siguiente dirección:

clubnin@nintendo.com.mx.

O puedes mandar una carta tradicional a la siguiente dirección:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Colonia Juárez
México, D.F. CP 06600

Visita la página de Gamela México en:
www.nintendo.com.mx.

GAME BOY® COLOR



previo

STAR WARS EPISODE I RACER

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... Después de esperar demasiados años, todos los fans ya podrán disfrutar una nueva cinta, la primera de la primera trilogía de





Star Wars; no hace falta decir que Star Wars es la máxima representación cinematográfica de ciencia ficción y que cambió el rumbo de este género; por supuesto, también es una obra reconocida en todo el mundo, a tal grado que hay críticos que consideran a Star Wars Episode IV: A New Hope, de un grupo de 100, la segunda mejor película de éste siglo. Pues ya se terminó el tiempo de espera y por fin se estrenó Star Wars Episode I: The Phantom Menace y para regocijo de todos los seguidores de Star Wars, también se estrenaron videojuegos. El primero de ellos, para N64, es Star Wars Episode I: Racer.

Compañía: Lucas Arts

Accesorio

No. de Jugadores

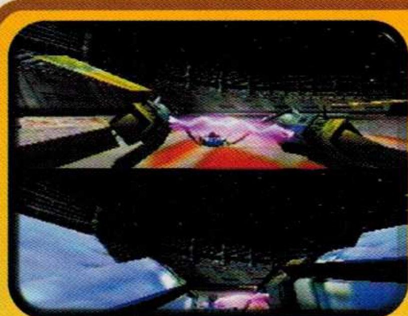
Clasificación: Everyone (Content rated by ESRB)

Desarrollado por Snowblind Studio

Memoria: 128 megabits

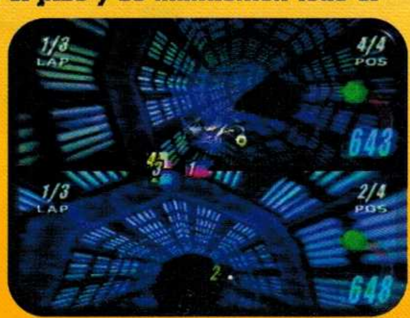
Categoría: Acción Carreras

Fecha de Salida: Mayo 1999



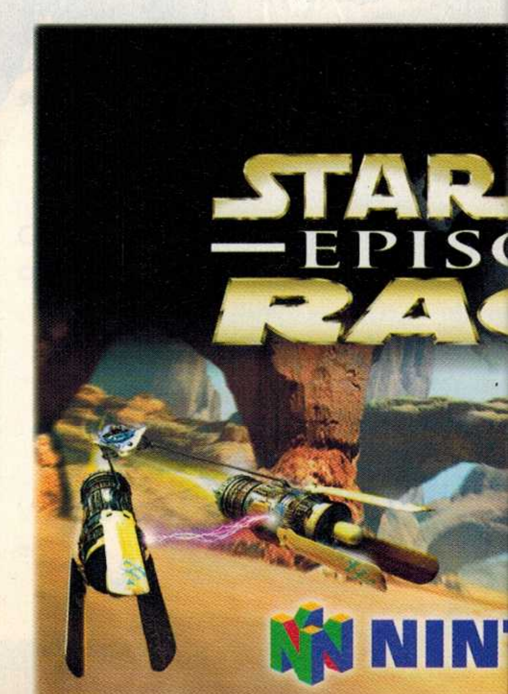


Por el título, Star Wars Episode I: Racer, creímos que este título era de carreras y al conocerlo lo confirmamos; este juego es de carreras, pero los vehículos no son autos, sino trineos que son jalados por dos cosas raras que aparentemente se conservan a una distancia paralela gracias a un rayito de color rosa (perdona nuestra ignorancia, pero es que no hemos visto la película y a lo mejor ahí explican mejor qué son estos "trineos"). Estos trineos en ningún momento tocan el piso y se mantienten todo el tiempo flotando (como el Land Speeder de Luke, los Speeder Bike de los Biker Scoutts o la patineta de Marty McFly de Back to the Future II).





Pese a algunas restricciones que Lucas Films aplicó a practicamente toda la mercadotecnia antes del estreno de The Phantom Menace, logramos jugar una versión prototipo de lo que será el primer juego de la nueva trilogía de Star Wars para el N64.







Pudimos ver que hay varios pilotos a escoger; en total vimos seis, pero quizás haya más. Entre los pilotos, el único que se nos hizo conocido fue Anakin Skywalker, pues los demás son monstruos sin popularidad (por lo menos hasta el día de hoy), muy parecidos a los de la cantina de Mos Eisley.



Como te dijimos, los vehículos tienen el mismo sistema, son trineos jalados por dos como "cohetes", sin embargo, entre ellos hay



diferencias; por ejemplo, el diseño de cada nave es distinto, al igual que las características, por ejemplo, unas naves son más ligeras que otras y por lo tanto





aceleran más rápido, pero no alcanzan tanta velocidad como las pesadas.



También hay muchas pistas, organizadas en circuitos (siete por circuito). Cada circuito tiene un nivel de dificultad; el más fácil es el Amateur Podracing Circuit, le sigue el



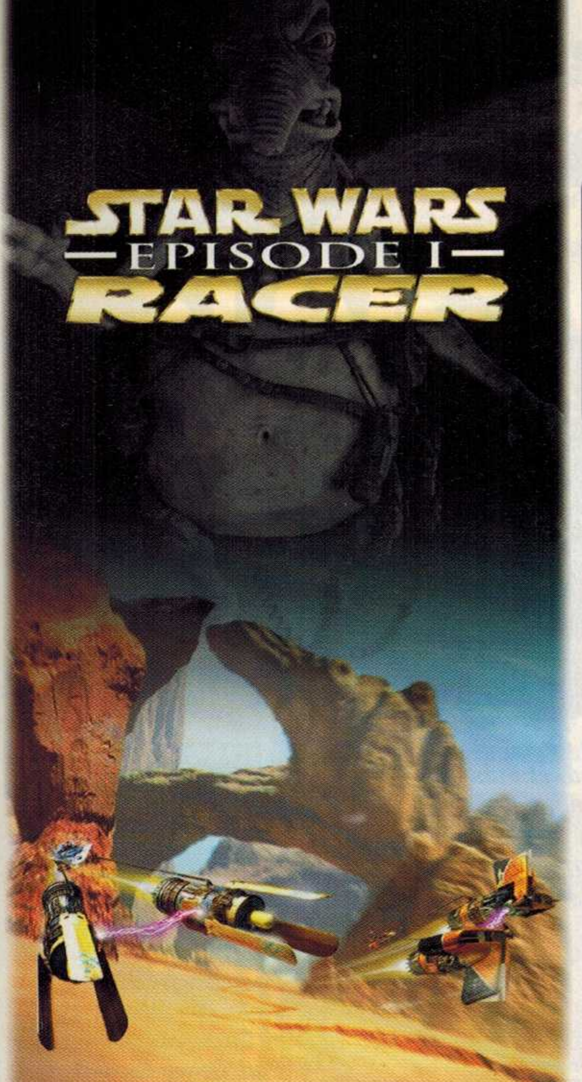
Semi-Pro Podracing Circuit y el más difícil es el Galactic Podracing Circuit. Al comenzar cualquier carrera, habrá un pequeño intro; son sencillos, pero muy llamativos (muy al estilo de King of Fighters antes de comenzar una pelea).





Hay cuatro modos de juego (hasta donde sabemos).









Este modo es el clásico donde entrenas, te sirve para conocer de cabo a rabo las pistas y de esta forma, verás que será más difícil que te sorprendan en el futuro.

Como en todo juego de carreras, puedes poner récords en las pistas, los cuales podrás batir después en este modo.







Este modo es para las típicas carreritas entre dos jugadores; la pantalla se divide horizontalmente para tal fin.

Este modo es el más completo y el que más innovaciones tiene. Para empezar, antes de comenzar, tendrás que elegir la forma en la que se entregarán los premios, si distribuídos o todos para el ganador. Estos premios en realidad es dinero (o Truguts, como le llaman en el juego) con el que podrás comprar accesorios para tu vehículo. No sólo vas a comprar, sino que a veces nada más necesitarás intercambiar piezas. Entre más compres, te irás haciendo más fuerte, obviamente.





La forma de jugar es demasiado sencilla y por lo mismo divertida. Lo único que deberás hacer es acelerar y moverte ágilmente para equivar los obstáculos y así llegar en primer lugar a la meta. Claro, los contrincantes tratarán de golpearte para debilitar a tu vehículo. En la orilla de la pantalla hay un marcador que indica el daño que tiene tu nave; cuando este marcador parpadee en rojo, debes tener cuidado, pues con unos cuantos golpes más volarás en pedazos. También explotarás si te estrellas totalmente de frente en alguna pared.







También podrás comprar algunos Pit Droids. Entre más Pit Droids tengas, repararán más rápido tu nave. Aunque de una vez te decimos, vas a tener que ser muy bueno para ganar muchos Truguts, pues estos Pit Droids son algo caros.

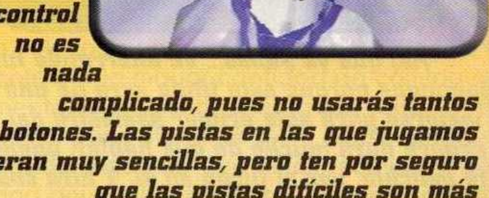
¿Recuerdas que en el instructivo de Super Mario Kart había personajes que corrían mejor en ciertas pistas? Pues al parecer aquí hay algo similar, ya que antes de correr, aparece una pantalla de la pista y la foto del corredor que es mejor ahí.



El juego cuenta con batería y tienes cuatro archivos distintos para guardar tus datos, con tu nave mejorada, más pistas disponibles (éstas sólo se abren conforme vas ganando las carreras fáciles).
Para diferenciar los archivos, puedes poner tus iniciales y éstas también sirven para saber quién puso los mejores récords.



La música no se queda atrás... ¡Está buenísima! De igual forma, los efectos de sonido son bastante buenos y todo el tiempo estarás escuchando cómo gritan cosas raras los monstruos, o la voz de Anakin (que a él sí se le entiende cuando grita ¡I've Won! o sea, ¡Gané!).

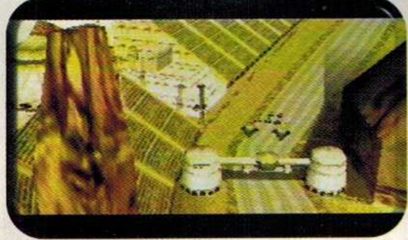




La movilidad está excelente, de eso no hay duda, además de que el manejo del control no es nada complicado, pues no usarás tantos botones. Las pistas en las que jugamos eran muy sencillas, pero ten por seguro que las pistas difíciles son más complicadas.



En caso de que llegues a necesitar más reto, hay una opción para que los contrincantes vayan más rápido que tú.

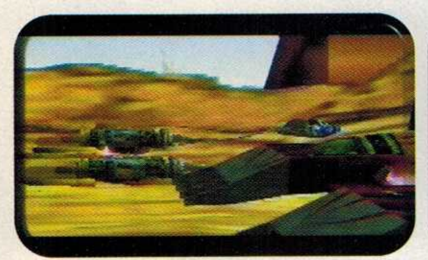


De los gráficos no hay mucho de que hablar, ya que son excelentes. Gracias a la compatibilidad con el Expansion Pak, éste título es muy similar (y quizás mejor) que Rogue Squadron. Lo mejor es que, gracias a la fluidez de los gráficos, da una sensación de velocidad bastante buena. Además, los detalles en cada pista y en el resto del juego, te mantienen en un ambiente total de Star Wars.





En fin, ya hablaremos en la próxima edición de éste super título, el cual promete estar a la altura de la película en la que está basado. Aquí entre nos, la versión prototipo que jugamos estaba muy incompleta, y estamos seguros de que se le agregarán más detalles y sorpresas, aunque aún así nos gustó mucho. Y bueno, seguramente en estos momentos tú ya viste la película Star Wars Episode I: The Phantom Menace, lo cual nos da mucha envidia, pues nosotros no (recuerda que esto lo escribimos a finales de abril) y lo único que nos provocó jugar Racer, fue morirnos de ganas de ver tan esperado filme. Y te aseguramos que después de ver la película, nos moriremos de ganas por jugar Star Wars Episode I: Racer.



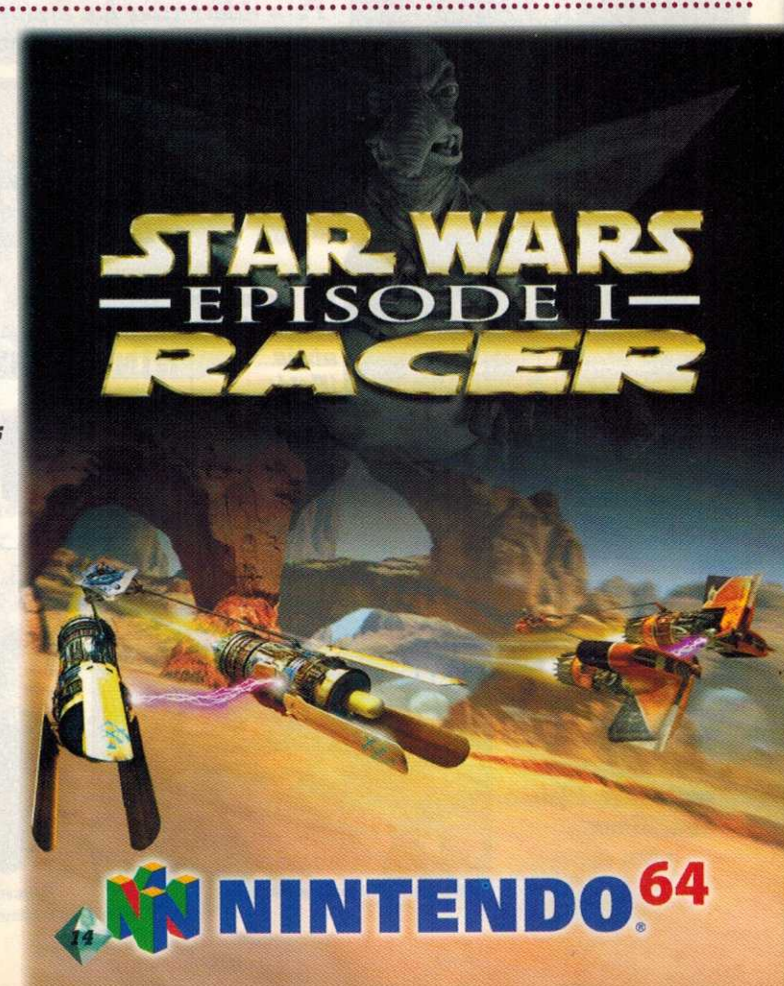






Así que ya sabes... ve ahorrando tus domingos porque este título será de uno de los mejores para este primer semestre del 99. Y seguro dará mucho de qué hablar, además de la película, por el juego en sí. Y otra cosa que es segura, es que lo conseguirás con tu distribuidor autorizado Nintendo.





previo

a bug's life

Disney • PIXAR



Disney es una compañía que siempre se ha preocupado por comercializar productos en diversas formas. Dependiendo el punto de vista que uno tenga de esto, puede ser una buena o una mala noticia, pues es seguro que la adaptación de cualquier película llegará a un sistema Nintendo. Ya este privilegio le había correspondido a THQ el año anterior con diversas adaptaciones de películas para el GB, pero este año, Activision tiene el honor de presentar el primer juego de un contrato que firmó con Disney Interactive para distribuir sus productos exclusivamente para el N64 (los de GBC los seguirá distribuyendo THQ). Está por demás decir que el primer juego que veremos en el mercado, resultado de este convenio es "A Bug's Life".



Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado por

128 megabits

Memoria



Aventuras

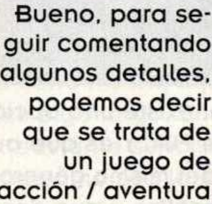
Categoría

Junio 1999

Fecha de Salida

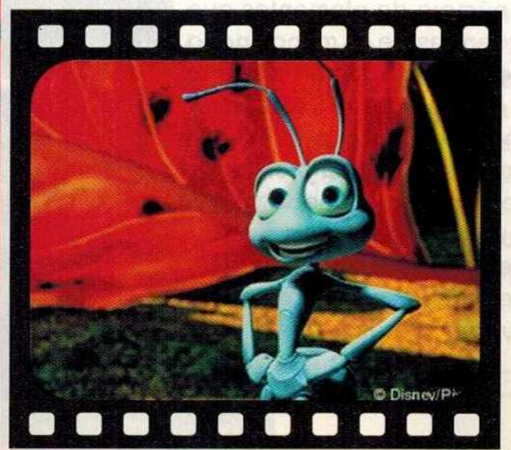


A Bug's Life está siendo desarrollado por la compañía Traveller's Tales. Alguien con buena memoria recordará a esta compañía como la responsable de títulos muy buenos para el SNES como Mickey Mania, por mencionar uno. Pues bueno, como siempre ha sido política de Disney, la trama de los juegos tienen que ir apegada lo mejor posible a la historia del filme y esto es lo que ha hecho Traveler's Tales con la adaptación de la película al juego de N64.





Bueno, para seguir comentando algunos detalles, podemos decir que se trata de un juego de acción / aventura en 3D muy al estilo de Super Mario 64 o Banjo/Kazzoie (este modo es el perfecto substituto de los juegos de plataforma de los tiempos del SNES) donde el jugador controla a la hormiga Flik (personaje principal de la película y por lo tanto del juego). Para platicar sólo el principio de la historia y así no arruinarle la diversión a alguien que no la haya visto, podemos decir que gracias a la "astucia" de Flik, toda una colonia de hormigas se ve forzada a cumplir con un terrible ultimátum: Recolectar la mayor cantidad de comida para alimentar a unos mal encarados saltamontes o.... bueno, pues atenerse a las consecuencias. Debido a que es muy difícil recolectar esta cantidad de comida en menos de una semana, Flik decide ir en busca de ayuda, y es aquí en donde se pone muy interesante el asunto y donde se involucran otros insectos.



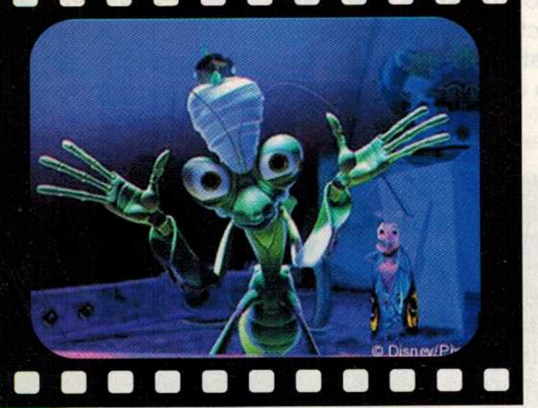








Al comenzar a jugar, verás que existen una serie de opciones: Están las típicas en las que modificas las opciones del sistema a tu gusto, si quieres que aparezcan los textos de lo que dicen los personajes que te encuentras (y es que algunas veces obtendrás pistas) o modificar el sonido y otras cosas tan normales que no las vamos a mencionar. Todo lo anterior en una pantalla especial que se abre dependiendo si eliges comenzar un juego o continuarlo (recordemos que este juego es compatible con el Controller Pak para guardar tus avances). Lo más relevante en este caso, es que conforme avances y termines una escena, se abrirá la siguiente para que juegues en ella o vuelvas a entrar a cualquiera que ya hayas pasado (más adelante te diremos por qué querrías regresar a alguna escena).

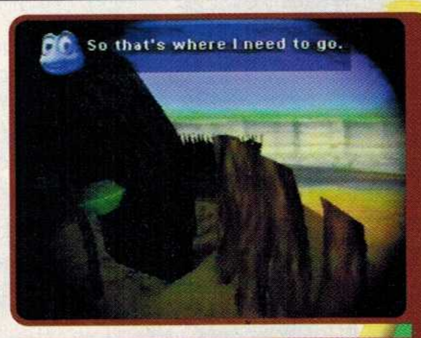


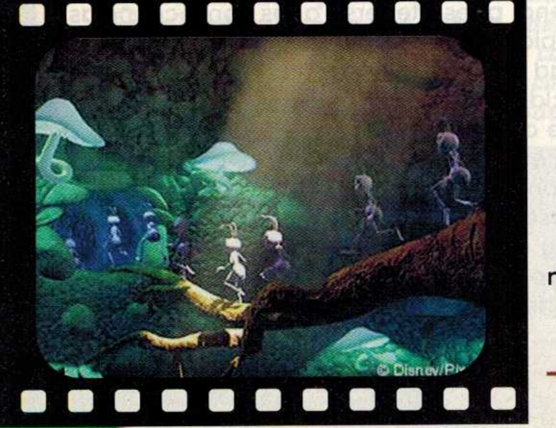






En esta misma pantalla, existe una opción en la que puedes entrenar los movimientos de Flik. Y es que aunque el juego tiene elementos de otros juegos del mismo género, también hay cosas que este personaje realiza y que debes aprender a realizar si no quieres quedarte atorado en escenas posteriores. Sin embargo, lo más importante que aprendes en este nivel de entrenamiento es el hecho de tener que encontrar distintos tipos de cosas a lo largo de un nivel. En efecto, la cuestión no sólo es ir avanzando y terminar el nivel. Además de eso tienes que encontrar en cada uno de ellos: 100 semillas, las letras de la palabra FLIK y unas semillas doradas especiales. Dependiendo del número de elementos que encuentres de lo mencionado anteriormente, obtendrás una medalla que puede ser de bronce, plata u oro. El objetivo principal es encontrar todo de los 3 elementos para obtener así la medalla y al final... pues obtener una sorpresa. Es por esto que decíamos que un nivel puede ser terminado y después de eso puedes regresar a buscar lo que haga falta.



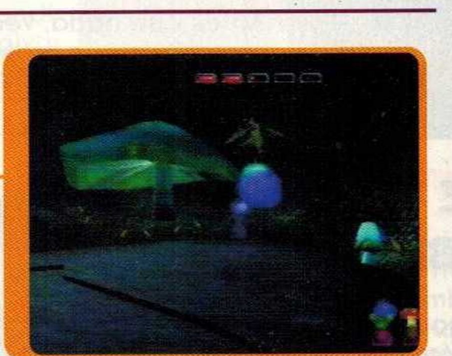






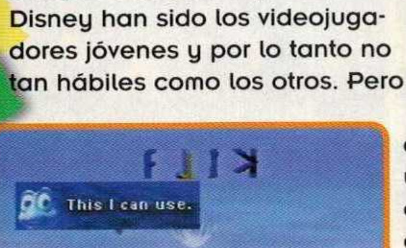


Los gráficos de A Bug's Life son muy coloridos. Sin embargo es fácil darse cuenta que el desarrollador del juego no tiene demasiada experiencia para programar en el sistema de 64 Bits de Nintendo como otras compañías, y es que hay cosas que hacen que el trabajo gráfico no luzca como debería. Obviamente nos estamos refiriendo a cosas como el Pop-up, que aunque no es tan dramático como en otros juegos sí se nota algo. Otro punto malo es el "Frame Rate" tan bajo que tiene; esto hace que la animación no se vea tan fluida en algunas ocasiones. Quizá la poca exigencia del mercado al que va dirigido haya influido en el hecho de que ellos no se esforzaron tanto en corregir estos detalles como en otros elementos.

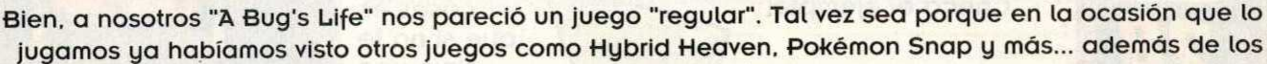




El juego es muy sencillo, pues siempre el mercado principal de Disney han sido los videojugadores jóvenes y por lo tanto no tan hábiles como los otros. Pero



aunque es un juego que no tiene mucha dificultad también tiene una gran ventaja y es que es algo largo. En total existen 15 niveles a completar, los primeros son bastante sencillos, pero ya posteriormente la dificultad va aumentando. Quizá no sea la misma dificultad de otro tipo de juegos, pero de que se hace más difícil de lo que es al principio, se hace. Además de estos 15 niveles del modo principal del juego, existe otro modo denominado "Challenge". En él, Flik debe cumplir con algunos retos preestablecidos en determinado tiempo. De estos niveles hay cerca de 30 de ellos.



Bien, a nosotros "A Bug's Life" nos pareció un juego "regular". Tal vez sea porque en la ocasión que lo jugamos ya habíamos visto otros juegos como Hybrid Heaven, Pokémon Snap y más... además de los detalles negativos ya mencionados. Sin embargo no todo es malo y resulta bastante entretenido para jugar (aunque la movilidad esté medio rara). Definitivamente Disney Interactive necesitará cuidar más la calidad de sus juegos para el futuro, y es que con cosas tan buenas en el futuro (¿has visto los cortos de Tarzan?) esperamos ver juegos de la calidad que tenían algunos como Mickey Mania, The Lion King o Aladdin y que aparecieron en el SNES.





a fondo

BUST-A-MOVE '99



Como ya es costumbre, Taito ha desarrollado una secuela del ya bastante popular Bust-A-Move, pero esta vez tiene nuevas opciones y mejoras, así como diferentes tipos de burbujas especiales y muchos modos diferentes para jugar e incluso, editar tu propio puzzle.



Bust-A-Move '99 es la más reciente adaptación del famoso juego de las burbujas, pero como ya te mencionamos, ahora viene con muchas cosas nuevas que te explicaremos más adelante, así que no te pases este artículo si eres fan de este tipo de juegos y si no lo eres, tampoco cambies las hojas, pues vale la pena checarlo.



Antes que nada, veamos los modos que este gran título nos presenta. Como es compatible con el Controller Pak, puedes guardar tus logros y puzzles editados.

Acclaim entertainment, inc.
Compañía

Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por





Memoria



Categoría

Marzo 1999
Fecha de Salida

LO QUE DEBES SABER



Aunque la mayoría ya sabemos cómo jugar Bust-A-Move en todas sus versiones, vamos a recordar la base del juego. Lo único que debes hacer es juntar tres o más burbujas del mismo color para tronarlas y así sucesivamente hasta acabar con todas las burbujas y pasar a la siguiente escena. Checa el ejemplo:



Una de las cosas nuevas cosas es que si no te sirve una burbuja y tienes espacio en el techo, la puedes desechar si la rebotas hacia arriba.





Debes conocer las burbujas especiales para tener éxito en Bust-A-Move 99, aquí te las presentamos todas para que las tomes en cuenta, recuerda que también aparecen cuando estás contra otro jugador y que puedes usarlas de ventaja.

Star Bubble

Esta burbuja desaparece a todas las del mismo color de la que la tocó.

Burbuja Diamante

Esta burbuja es pegajosa y sólo puedes librarte de ella al tronar las que estén a su alrededor, pero debe ser tirada con una tercia de burbujas del mismo color y que ya no quede ninguna.

Black Bubble

Son iguales que las "diamante", pero se caen al verse sin apoyo de las otras que tronaste. Lo curioso es que puedes terminar el puzzle sin deshacerte de esta burbuja.

Rainbow Bubble

Estas burbujas cambian al color de la tercia de burbujas que tronaron junto a ella.

OPTIONS

Estas opciones son sencillas, pero fundamentales. Aquí puedes cambiar la dificultad del juego, elegir el número de puntos para cada encuentro, activar el Handicap, manipular el sonido y salvar o bajar cosas del Controller Pak.





MULTIPLAYER



¡Aquí es donde las cosas van más allá de lo normal! Y se decide quienes son tus amigos y tus enemigos. Este modo es igual que Player vs Player pero con la diferencia de que aquí pueden participar hasta cuatro jugadores. Lo malo es que el espacio es muy reducido y te tienes que acercar mucho a la tele, pero si comiste suficientes zanahorias de chico, no te preocupes .





















CHALLENGE

Elige a tu personaje y llévalo hasta la cima de los puzzles. Lo gracioso es que aún si pierdes, podrás decidir si reintentas el puzzle o si avanzas al siguiente.





ARCADE

Dentro de este modo, hay tres tipos de juego: Puzzle, Player vs Computer y Player vs Player. Adentrémonos más en cada uno, para que sepas cuál escoger.

PUZZLE

Practice



Aquí sólo juegas cinco puzzles y ya. Cuentas con la ayuda de las "bolitas apuntadoras" que te indican si tu movimineto es correcto, te recomendamos entrar primero en este modo para que estés listo para un reto mayor.

Normal y Ver 2.5

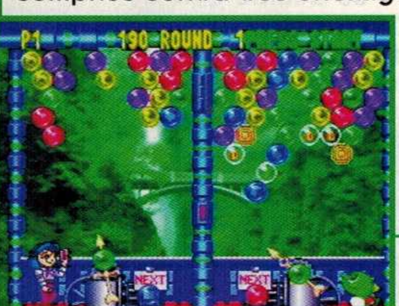


En este modo debes pasar cinco escenas para avanzar a la otra letra, las cuales están en forma de triángulo al revés. Aquí no tienes apuntador ni nada, pero las etapas son sencillas y no hay mucho problema. Claro que hay mayor dificultad en Versión 2.5



Player vs. Computer

Aquí dentro tienes otros tres subniveles, Practice, Normal y Hard. En Practice compites contra tres enemigos, con los consabidos castigos (más adelante te explicamos), con el apuntador.



En Normal y en Hard, no tienes apuntador, así que debes ser más preciso y tener cuidado con lo que hagas.



Player vs. Player

¡Más y más variedad! Pero todo sea por el bien del juego. Aquí puedes jugar en contra de un amigo, este modo es muy recomendable, ¡pero ten cuidado con la violencia!



En Practice, como ya te has de imaginar, tienes el apuntador, en Normal ya no lo tienes y en Variety las cosas cambian, pues te dan muchas burbujas especiales.



WIN CONTEST



Aquí llevas a tu personaje favorito contra los demás para ganar el torneo. La cosa es que tienes que ganarle a cierto número de personajes hasta que completes el rompecabezas, pero si pierdes, tendrás que empezar de nuevo.



COLLECTION



Si te preguntabas cúantos puzzles tiene este juego o cúantos paisajes de fondo, aquí lo puedes ver. Elige a tu personaje y después escoge el puzzle que más te guste, según avances, será el puzzle y el fondo. Si de plano eres muy aficionado a este juego, empieza por el primer puzzle y síguete hasta el 1025. ¿Querías un juego que te mantuviera una semanita sentado?

EDIT

Este es uno de los modos más divertidos, pues aquí puedes editar tus propios puzzles. Puedes elegir las piezas que quieras y ponerlas donde quieras, sólo recuerda hacerlo pasable y no abusar de las burbujas.



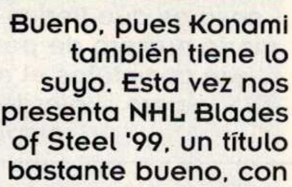
Bust-A-Move '99 es uno de los mejores juegos de este tipo que hemos visto, más ahora que tiene tantas opciones y el modo de Edit. Esta es una de esas secuelas que son mejores que el original y que no cambian en lo básico, sino que a lo básico, lo mejoran.

Su modo de Multijugadores y el uso del Rumble es muy bueno, así que te recomendamos ampliamente este título y si eres de familia numerosa, les servirá de mucho.



NHL Blades of Steel '99







Bueno, pues Konami también tiene lo suyo. Esta vez nos presenta NHL Blades of Steel '99, un título bastante bueno, con gráficas muy padres y la movilidad más realista que sus antecesores, vamos a darle una buena checada, aunque con sólo ver la introducción puedes ver qué tal está este juegazo de Konami.













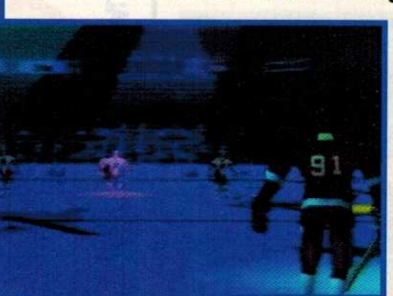
Deportes/Hockey
Categoría

Marzo 1999
Fecha de Salida

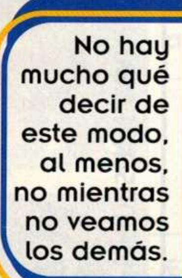


Quick Play

Al iniciar, puedes seleccionar entre Quick Play y Normal Game, en Quick Play juegas un partido de cuates en contra del CPU o contra un amigo, éste debe presionar START para ingresar. Una vez que selecciones ambos equipos, estos entrarán al juego con introducción de gala, sin olvidar el himno nacional.



No hay mucho qué decir de este modo, al menos, no mientras no veamos los demás.

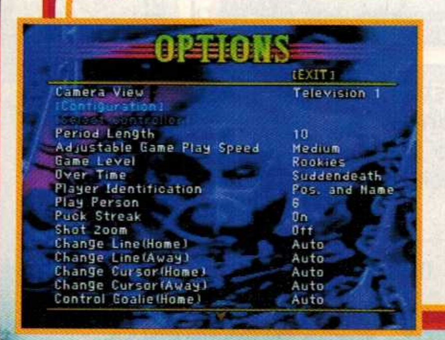




Normal Game

Presiona START para que entres en el menú principal, donde encontrarás varios modos de juego, pero como siempre, chequemos las opciones un poco, pues no son muchas, pero importantes.

Options



La cámara es lo primero que puedes cambiar, la puedes poner de "televisión", home side, away side o desde el jugador. La configuración es otra cosa que vale la pena que aprendas y si quieres, cambies. Puedes seleccionar el tiempo límite de los encuentros, la velocidad de juego, la dificultad, si quieres que haya tiempo extra en los empates, que no haya o a muerte súbita, la identificación del jugador (por posición, nombre, número, etc.), los jugadores, cambiar la línea, el cursor, etc.

Exhibition

Este modo es como el de Quick Play, pero aquí puedes seleccionar a los jugadores que quieres que intervengan, los cuales pueden ser hasta cuatro. Un jugador contra el CPU (varía el jugador), dos, tres o cuatro contra el CPU o dos jugadores contra otros dos, etc. Lo cual nos da muchísimas opciones de jugar. Es muy recomendable para cuatro contra el CPU, pero es también divertido de dos contra dos.



Dentro, después elegir equipos, puedes cambiar jugadores, darles alineación, planear estrategia, intercambiar jugadores y cambiar ciertas opciones. Además de seleccionar las condiciones del hielo.



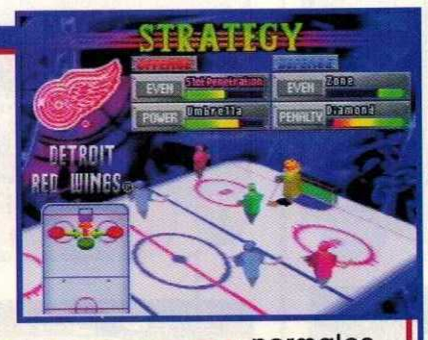
Luego ya podrán jugar y ver quién es el mejor. Para que no te pierdas, la pantalla de juego pondrá unos indicadores para saber dónde está cada jugador.







Dentro de la pausa puedes checar la repetición instantánea (que está muy bien), cambiar la alineación y especificaciones de los jugadores.



También puedes pensar y ver tus estrategias, además de las opciones normales, las estadísticas de los equipos y los récords.



Season

Aquí inicias o continúas una temporada, todos los cambios los puedes ir grabando en un Controller Pak. Como en los demás modos, puedes checar todas las opciones, estadísticas, etc. Lo bueno es que pueden jugar otra vez hasta cuatro jugadores y en el orden que quieras.





Play Offs

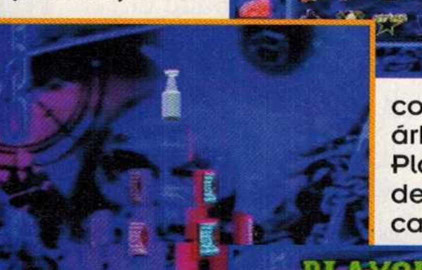
En este modo llevas a tu equipo a ganar varios trofeos. Puedes empezar uno nuevo o continuar uno que ya tengas guardado en un Controller Pak.





Aquí también podrán participar los jugadores que quieran y en el orden que quieran.

Selecciona a los equipos de cada conferencia para dejar constituído el árbol de los Play Offs, dentro, podrás cambiar las ya conocidas opciones, estadísticas, cambios, etc.





Movimientos Generales

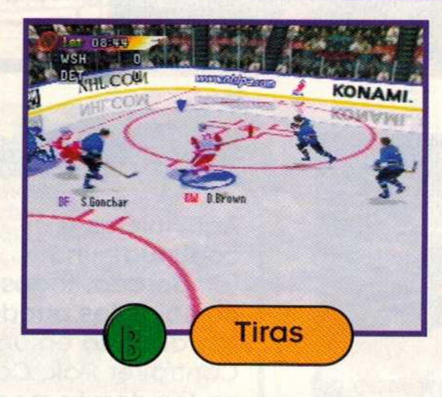
Para que no te angusties mucho tratando de adivinar qué puedes hacer en este juego, aquí te vamos a dar los movimientos de Ofensiva y Defensiva, recuerda que debes practicar muchísimo para lograr adaptarte a ellos.



R — Haces cambios entre jugadores



Ofensiva



B — Tiras



△ — Pasas el disco a través del contrario



A — Pase



Z — Cambio de Línea



▽ — Tiras por abajo

El hielo hace la diferencia



¿El hielo? ¡Sí, el hielo! Este es un detalle pequeño a simple vista, pero es un factor de gran importancia dentro del juego. Al iniciar un partido puedes decidir qué condiciones tendrá el hielo de la pista, parece que no afecta, pero si lo pones con pocas estrellas, el hielo será de "mala calidad" y te será difícil maniobrar en él. Pero si le pones más estrellas, será de mejor calidad y podrás jugar más a gusto.



Esto parece un pequeño detalle sin importancia, pero es un gran "algo" que hace de juegos como éste, los mejores. Checa este otro ejemplo: No se trata sólo de agarrar el disquito y patinar, sino que debes encarrerarte para maniobrar bien y controlar el disco, esto ayuda mucho al realismo del juego.



NHL Blades of Steel '99 es un gran título que le da mucho realismo a un deporte, que no es muy popular en nuestro país, pero que gracias al poder del N64 y al excelente trabajo de los desarrolladores, podrás jugarlo en tu casa casi tan real como si estuvieras en la pista (pero con los pies calientes).

Defensa



Le das un toque al disco



Robas el disco



Defensa (Te tiras al piso)



Giras y esquivas



Checas tu posición



Frenas

Nintendo MUSEO

Muchos son los juegos que han hecho época por sus gráficas, jugabilidad, diversión, etc. Pero hay uno al que no se le dio el mérito que merece y que debe ser reconocido por su amplia variedad de estos y otros detalles, estamos hablando de Little Samson para el Nintendo Entertainment System. Este, como muchos otros juegos de Taito, lleva consigo el "Feeling" tan especial que nos transmiten los juegos de esta marca, un tanto tiernos, pero no por eso son fáciles. Al contrario, Little Samson requiere de gran habilidad y buen manejo de los personajes, los cuales son muy diferentes entre sí y hace que el juego sea más que eliminar enemigos e ir avanzando.

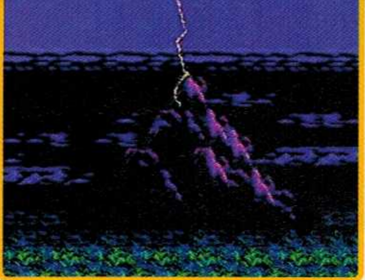
LITTLE SAMSON

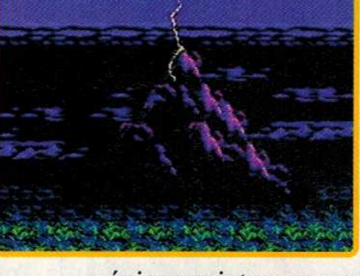
Este título fue lanzado en Noviembre de 1992, cuando los juegos empezaban a ser un poco más serios, complicados y mejor elaborados. Para no quedarse atrás, este juego cuenta, como ya lo mencionamos, con distintos personajes, introducción ni muy corta, ni tampoco demasiado larga, de hecho, al ver la introducción sin saber de



qué trata el juego, te dabas cuenta vagamente de la historia del juego y además tiene dos diferentes finales, de acuerdo al grado de dificultad que elijas al comenzar un juego.

LA HISTORIA





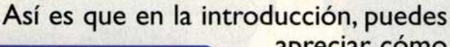


El imperio Forgy fue invadido por el prícipe de las tinieblas, el malvado hechicero Ta-Keed. Así que lo que hizo el monarca del reino, fue enviar por los únicos sujetos capaces de detener a Ta-Keed: Samson, un jóven alpinista que posee la Campana Mágica, a Kikira el dragón, Gamm el gólem de piedra y a K. O. el ratón. Pues sólo ellos podían destruir a Ta-Keed, además, no cobraban por sus servicios.

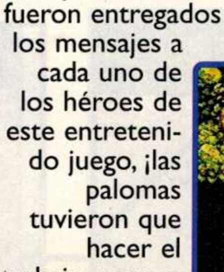








Así es que en la introducción, puedes apreciar cómo fueron entregados los mensajes a cada uno de los héroes de este entretenido juego, ¡las palomas tuvieron que hacer el trabajo, porque nadie podía salir vivo del reino!







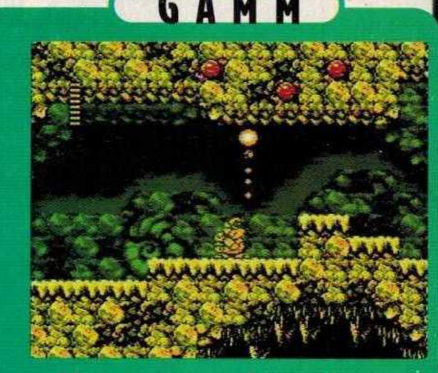
KIKIRA





Este dragón es muy útil en muchas escenas donde abundan los precipicios, puesto que puede volar y mantenerse en el aire por un corto lapso, pero suficiente para sobrevivir. Además puede cargar poder y disparar distintos niveles de fuego que salen en tres bolitas por disparo. Aunque no es muy rápido, su habilidad le permite salir de apuros y enfrentarse exitosamente a los jefes, pero es un poco temperamental y prefiere ir solo.

GAMM



Nuestro cuate de granito es el personaje que no puede faltar, lento, pero poderoso. Su piel de piedra le permite caminar sobre picos sin herirse y golpea a los enemigos con sus brazos extensibles, los cuales puede disparar hacia arriba, abajo y los lados. Por su resistencia, puede colectar muchos cristales contenedores de vida, es muy recomendable combinarlo con K.O.



LITTLE SAMSON

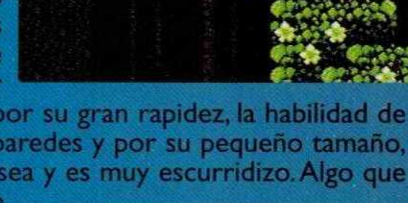
Este muchacho es un gran escalador de montañas y poseedor de la Campana Mágica, lo cual le da la habilidad de "guardar" a los demás personajes e intercambiarse con ellos en el momento preciso. La verdad, lo vemos algo parecido a Pokémon, obviamente Little Samson apareció mucho antes que Pokémon, pero no queremos iniciar una controversia, sólo lo tomamos como casualidad. Dentro de las habilidades naturales de Samson están: Escalar las paredes y



techos, puede disparar pequeñas campanas normalmente y cuando está agarrado al techo o a la pared; por demás es rápido caminando y muy balanceado. Es el clásico personaje muy "Cool" que cae bien.



K.O.



Aunque lo dudes, K.O. es uno de los personajes que más debías usar durante el juego, por su gran rapidez, la habilidad de agarrarse de las paredes y por su pequeño tamaño, cabe donde sea y es muy escurridizo. Algo que muchos no se imaginaron nunca, es que sus bombas miniatura son el arma que más daña a los jefes cuando explotan cerca de ellos, aunque es el más vulnerable.



PASSWORD



Al iniciar tu juego podías elegir entre una nueva aventura o si querías introducir tu password para continuar con un juego avanzado; el password era muy sencillo pues sólo era de cuatro caracteres, así que incluso, lo podías memorizar. Esto es muy bueno en cualquier juego, ya sea actual o antiguo, pues era y es una lata anotar e introducir un password de más de diez símbolos y luego fallabas en un número y ya no servía.

LOS ITEMS

Los ítems no podían faltar en este juego, son pocos en realidad, pero muy útiles. Dentro de estos encontramos el corazón sencillo que subía una línea de vida, el corazón grande que subía un poco más, el contenedor de vida, las vidas y el mejor, una botellita que te subía toda la vida de golpe.



ESCENAS INICIALES



Algo que nos pareció muy bueno es que antes de empezar tu juego de manera "oficial", tenías que pasar cuatro etapas iniciales que se referían a cada uno de los personajes, es decir, tenías que llevar a cada personaje, uno a uno, al castillo individualmente para entrevistarse con el rey.

Estas escenas te servían para acostumbrarte al manejo de cada personaje antes de entrar de lleno al juego, donde manejas a cualquiera que desees.

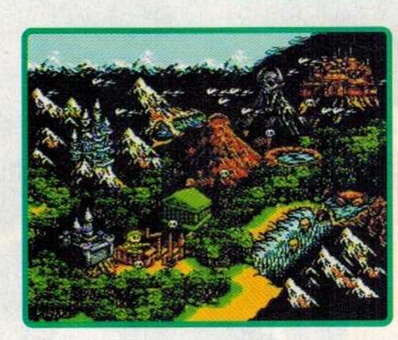




Una vez que todos los personajes llegaban al palacio, Kikira se ponía sus moños y Samson tenía que derrotarlo para que entrara en la Campana Mágica, esto le daba un toque de más personalidad al juego.



UN JUEGO MUY VARIADO



Ya en el juego principal, nos podemos dar cuenta de lo divertido y diverso que era, en el cual la acción tiene lugar en varios lugares donde varían las habilidades de cada personaje. Vamos a checar las escenas para que te des cuenta de estas y otras cosas, como los enemigos.

En algunas partes únicamente cabe K.O. por su tamaño tan pequeño, así que debías tener esto en cuenta por cualquier ítem que necesitaras, pues sólo K.O. lo iba a agarrar.

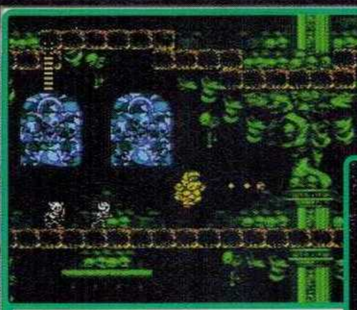


Al final de cada etapa te enfrentabas a un jefe. Desde luego que variaba el grado de dificultad de éste, la creatividad de los jefes es muy buena y es una de las cosas que hacen a Little Samson uno de los mejores juegos para el NES, contando también con la variedad de los personajes y sus usos.



Grim Reaper es un claro ejemplo de lo bien pensado que está este juego, si lo atacas con K.O. le bajabas mucha vida, pero si te tocaba, eras eliminado instantáneamente.





Los fondos del juego están sencillos, pero lo hacen más realista que muchos otros

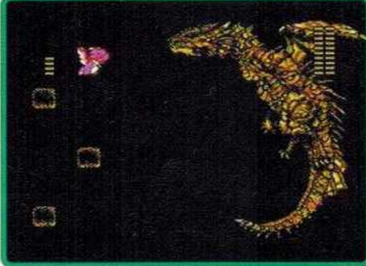


juegos; aunque no tengan fondos en movimiento intercalados, no deja de ser creativo.



En cambio este cíclope no le hacías mucho daño si no era con Gamm, pero no podías esquivar los ataques con facilidad.

Este dragón es un tipo de enemigo que se vió muy poco en el NES porque, a pesar de su gran tamaño, se movía libremente. No era de esos que sólo se mueven las patas y la cabeza.

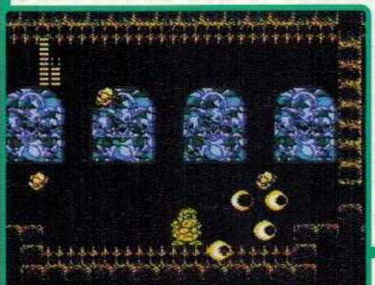


Al final del juego (en nivel normal) aparecía la fortaleza de Ta-Keed que estaba infestada de esqueltos, reptiles, y los jefes anteriores. Al final,



te enfrentabas con Ta-Keed, el cual no resistía los bombazos de K.O., pero no se daba por vencido y te atacaba con su espada más ágil que nunca.

Después de vencerlo, tenías que escapar a través de un camino lleno de picos y explosiones, pero no era problema pues Gamm podía caminar sobre los picos y golpear las piedras, K.O. pasaba entre los espacios pequeños.



Pero Ta-Keed no se daba por vencido y atacó a Samson, lo bueno es que Kikira salió de la



campana para acabar con el brujo, después se dirigieron al Palacio para ser

ovacionados por el pueblo, como





los héroes que son.





Como ya te comentamos anteriormente, Little Samson es uno de los mejores juegos para el NES, pero lo malo es que algunos no lo conocían hasta hoy, pero ahora que lo checamos, podrás darte cuenta que también hay juegos que marcaron su paso, lograron un nuevo estilo para jugar y que de ahí surgieron más ideas hasta los juegos actuales. Te recomendamos que lo cheques (si es que lo encuentras). Y si lo haces, el password para la última escena en Normal es este:



Beetle Adventure Racing



A través de toda la historia del N64, en lo que a juegos de carreras se refiere, nos hemos encontrado con juegos muy buenos y otros... no tan buenos. Algunos como Lamborghini están padres, pero les falta crear un ambiente más realista dentro de los escenarios y que el coche se "maneje" como si fuera real; En Mario Kart 64 podemos ver acrobacias, atajos y locuras en un mundo irreal (un Hongo compitiendo con una princesa no es muy real). Y otros como San Francisco Rush nos presentan atajos predeterminados y acrobacias suicidas que nunca intentarías ni con un coche prestado, pero el tener que encontrar llaves ocultas, le da un toque muy especial que te lleva no sólo a ganar, sino a conseguir las llaves... ¡y aparte llegar en primer lugar!

Compañía: Electronic Arts

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: Everyone

Desarrollado por: Paradigm Entertainment

Memoria: 128 megabits

Categoría: Carreras/Aventura

Fecha de Salida: Abril 1999



Ahora bien, el juego que analizamos en esta ocasión tiene todo eso... y más, además está muy bien hecho; pues debes obtener y encontrar puntos para ganar continues y pistas extras, checar los atajos es también importante, pues más que darte ventaja, ahí encuentras más puntos. Y aparte encontrar... ¡no! ¡todavía no!... llegar en primer lugar.



El Juego

Beetle Adventure Racing nos presenta todo esto y aún más, pues aunque no lo parezca y digas: "Si sólo es una carrera de vochos"; este juego tiene muchas sorpresas que veremos a continuación, en realidad se podría decir que este título sí es de aventura, pues debes intentar hasta lo imposible si quieres progresar y no como en Diddy Kong Racing que sólo se trata de llegar primero para abrir puertas. Pero veamos todo lo que debes saber sobre este divertido título.



Opciones y otras pantallas

En este juego y antes de pasar a ver las características principales, le daremos una revisada a lo que encontraremos en las pantallas de Opciones. Primero que nada, tenemos la pantalla de Récords.
En esta opción como podrás imaginarte, te permite checar todos los récords que estén acumulados hasta ese momento en el cartucho, éstos sólo permanecerán hasta que apagues tu N64, pero si tienes un Controller Pak, podrás grabar todos tus logros, récords, pistas y cheats que hayas obtenido.



En la pantalla "Options" como de costumbre, puedes cambiar el volúmen de los diálogos, de los efectos y la música, así como configurar el juego a estéreo o a mono. También puedes activar o desactivar el mapa y seleccionar si lo quieres aumentado o completo, de esto te recomendamos el completo, pues te ubicas mejor en la pista. Como siempre, puedes elegir entre los 4 distintos tipos de controles con el que más te acomodes. Además de que cuando los consigues, podrás activar los distintos cheats del juego, que por cierto, están muy bien escondidos.



Modos de juego

Eso sí: Beetle Adventure Racing tiene una muy buena variedad de modos de juego. Vamos a verlos de una buena vez.

One Player

Dentro de este modo hay dos tipos de eventos, Single Race y Championship, el primero es muy útil para practicar y descubrir atajos y el segundo, es cuando ya estás bien preparado. Pero te recomendamos ampliamente que primero te acostumbres al control del coche, que es muy similar a uno de verdad y cheques las pistas para después entrar al modo de Championship.



Single Race

Primero veamos los modos que contiene Single Race, en todos puedes elegir la dificultad y la pista que quieras correr; al principio sólo puedes elegir Coventry Cove y Mount Mayhem, posteriormente podrás elegir las otras mientras las vayas obteniendo en Championship. Después tu Beetle favorito, recuerda que varían en la velocidad máxima, la aceleración y el agarre de las llantas, así que elige con el que más te acomodes. Luego si quieres la caja de velocidades, automática o manual y finalmente si quieres usar un Rumble Pak para sentir los choques y golpazos.





En Single Race existen 3 sub-modos de juego, los cuales son los siguientes: Full Grid: Este modo es el más parecido al Championship; puedes agarrar los puntos y tienes nitros, además de que salen todos los competidores normalmente, pero lo malo es que no puedes saber cuántos puntos llevas porque no aparece el marcador y no aparecen los cheats. Obviamente, no te cuentan los puntos para las pistas extras en multiplayer.





Duel es modo en el que encontrarás todo lo anterior, pero con la diferencia de que aquí compites contra un solo corredor, el chiste, es obviamente ganarle, pero puedes también usarlo de práctica y para checar los atajos.



Para un mejor conocimiento de las pistas sin tener que sufir por los demás competidores, puedes poner el modo de Time Attack. Aquí sólo corres contra reloj, pero no salen ni cheats ni puntos. Pero es excelente para practicar y acomodarte a los controles.



Championship



Como en Single Race, eliges dificultad, beetle, etc. Aquí debes poner tu nombre antes de competir, en Single es cuando pones un récord. En este modo, puedes agarrar puntos, cheats y hay nitros, solamente aquí te cuentan los puntos, los cheats y al terminar cada categoría, puedes accesar a la última pista dentro de los modos de One Player y Two Players. Más adelante veremos con cuidado cada una de las pistas, ya que no sólo se trata de conocerlas, sino de apreciarlas.

Two Player



Este modo es igual a Single Race, en Duel, pero no cuentas con nitros, puntos, ni tampoco cheats, este es solamente para decidir quién es el mejor, o para intentar cosas locas.
Lo malo es que no pueden competir en este modo los cuatro jugadores, pero bueno.

En este modo de juego como en el de "1 Player" te saldrán algunos ítems que te ayudarán.

Dos Puntos

Obtienes dos puntos para completar los cien dentro de cada pista.



Cinco Puntos

Ganas cinco puntos, pero están más escondidos o después de una serie de ítems.



Diez Puntos

La mejor puntuación, pero muy difíciles de encontrar, checa en las puertas o en las rampas.



Nitro

Este ítem te acelera con un impulso al tocarlo, es muy útil, pero procura no agarrarlo antes de una vuelta.

Cheat



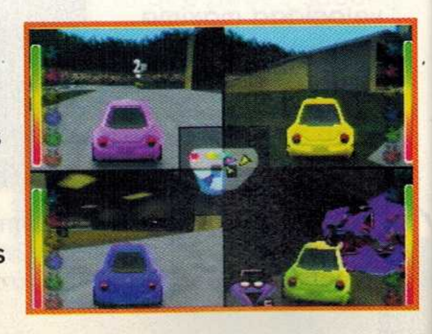
Con este ítem activas un cheat que puedes ver en las opciones, estos sólo sirven para Single Race y Beetle Battle, pero son super difíciles de encontrar...



Beetle Battle



Este es el único modo donde pueden jugar hasta cuatro cuates a la vez, y por lo mismo es muy divertido. Como te podrás imaginar, es parecido al Battle en Mario Kart 64, pero aquí el objetivo es recolectar seis Catarinas de distintos colores, las cuales aparecen dentro del área de batalla y luego salir de ésta. Esto parece sencillo, pero está muy lejos de serlo, pues las catarinas cambian de







color constantemente y además hay ítems para que acabes con el enemigo, ¡lo malo es que tus contrarios pueden usarlos en tu contra! Algo muy bueno, es que todos pueden elegir únicamente el primer tipo de Beetle, esto pone las cosas parejas y no hay ninguna ventaja más que la habilidad de cada quien.
Los ítems de este modo de juego son los siguientes.



Mines



Con este ítem obtienes tres cajas que explotan al contacto con cualquier auto (incluyendo el tuyo).

Mistery



Activa esta caja y a tu oponente le...

Rockets



¿Qué más quieres? Estos tres cohetes te permitirán castigar al más cercano de los competidores.

Stealer

Si le atinas a cualquier oponente con estos cohetes, le robarás una de sus catarinas.



Invincibility

Como te podrás imaginar, este ítem te vuelve invencible por un corto período de tiempo.



Poison

Con este otro, tu vida bajará poco a poco.



Health

Con este ítem recuperas un poco de tu energía.



Lady Bug

Colecta seis de estas catarinas y podrás salir de la escena.



Las Pistas



Una de las caracteristicas principales de este juego son las pistas, estas tienen una increíble cantidad de "rutas alternas" o atajos. Eso hará que cada vuelta que des, difícilmente sea la misma. De hecho, EA menciona que en este juego el circuito no está bien definido por lo mismo y que prácticamente puedes ir por donde quieras. En realidad la cosa no es para tanto, pero sí lograron simular muy bien este elemento con la gran cantidad de atajos que hay. Eso se nota sobre todo en la escena de Metro Madness. A nosotros nos pareció muy buena esta idea de los "escenarios libres" y Paradigm la logró implementar muy bien. Otro elemento que ves en todas las pistas es que se observa inmediatamente que el fondo no tiene que ver con el escenario y que está muy bien hecho, no parece que sea una textura a lo lejos, sino que da un efecto de profundidad.



El "Pop-up" está bien manejado pues aparece de lado a lado, no sólo saltan a la pantalla, además, tu visión se fija en muchos factores y no lo notas a simple vista. Por ejemplo, al colectar los puntos y checar los atajos no pones atención a estos detalles, pero inconscientemente sientes como si estuvieras en un mundo muy real, cosa que no vemos en muchos títulos, ¡donde parece que vas en pueblos fantasmas!



Otro detalle que está muy ingenioso es que en la tercera vuelta el último tramo de la pista, cambia de alguna manera o dirección. Esto también nos gustó mucho, pues le da mayor variedad al juego, sin embargo, esto a veces te cuesta el primer lugar.

Bueno, ahora vamos a ver los escenarios. Sin temor a equivocarnos podemos decir que son los mejores que se han hecho para cualquier juego de carreras del N64.

Coventry Cove





Más adelante hay dos atajos, uno es pasando dos rampas y el otro es dentro de la mina, checa ambos, pues contienen puntos valiosos.

En esta pista, hay pocas cosas qué decir en comparación con las demás, pero tiene muy buenos los atajos, estos te sirven de ejemplo para las pistas posteriores. Esta pista se lleva a cabo en el campo, de ahí entras a una que otra cueva. De los 9 atajos que tiene esta pista, vale la pena hacer mención del que tomas entrando al pueblo a la izquierda y saltas sobre el barco. Otro detalle que debes checar es este granero que encierra sorpresas, ¿ves los montoncitos de paja?









Al castillo puedes entrar por la rampa después del puente y tomar dos puntos zigzagueando de izquierda y derecha para salir, luego toma un solo nitro. Por otra parte, no saltes la rampa, entra por el costado izquierdo del castillo y toma los puntos, pero dirígete hacia la puerta de madera que se ve al fondo, pues contiene cinco puntos y saliendo toma el otro nitro.

Mount Mayhem



Esta pista está muy padre, al inicio parece que vienes del campo (la pista anterior) y luego entras al una zona montañosa pero llena de nieve, en una parte hay un pueblito, pero sólo lo pasas de lado. Los ocho atajos que puedes encontrar son muy espectaculares, pero los que te podemos decir que más te ayudan o que son los más vistosos son por ejemplo, los que tomas con esta rampa (aunque más adelante puedes entrar por la derecha pero pierdes puntos), cruzas el garage y si te sigues derecho, sales volando para caer en la pista nuevamente. Pero si giras a la derecha antes de la caída anterior, cruzas otro garage que te lleva a una rampa que necesitas agarrar con mucha velocidad y dentro encontrarás muchos puntos.





Después del cañón que tiene varios bloques de hielo, gira a la izquierda en la zona del lago congelado a gran velocidad, donde está la caja de dos puntos para que cruces el hielo. Saliendo de este atajo, no entres a la cueva de la gran caída, sino sube a donde están los dos pinos y saltarás muchísimo para caer en otro atajo, dentro hay dos caminos más, agarra el de la derecha.

Más adelante, en donde empieza a ceder la nieve, hay un camino camuflajeado por unos pinos, éste mismo cruza con otro atajo que se toma más adelante, dando vuelta a la derecha, el cual está muy bien señalado.





Un detalle muy bueno es la piedrita que está incrustada en este puente y los helicópteros que están sobrevolando el área.



Inferno Isle



Esta es una escena que merece un muy buen vistazo, sus siete atajos aparte de increíbles, necesitan mucha habilidad cuando estás dentro de ellos. Al principio corres por la playa, luego entras en la jungla, hay un atajo que te lleva a una cabaña que tiene puntos y por el camino normal, te encuentras con una sorpresa que viste en cierta película...



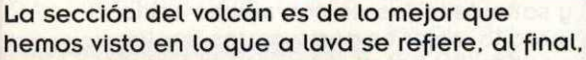
Saliendo del sector del Tyranosaurus Rex, entras al pueblo, las calles tienen muchos puntos escondidos y callejones que cruzan, chécalos bien.



Toma esta desviación para que des unos saltos muy precisos, pero si quieres un atajo más productivo, sigue derecho y toma este camino para que entres por arriba del volcán y encuentres más puntos.



La sección del volcán es de lo mejor que hemos visto en lo que a lava se refiere, al final, como en todas las pistas, el último tramo cambia, pero aquí la lava se desborda sobre el poblado ¡y tú debes correr entre todo eso!





Sunset Sands



Como te imaginarás, en esta pista encuentras siete atajos dentro de este mundo de arena, dentro de las pirámides y dunas, pero los atajos parecen más trampas que atajos. Al principio donde se ven los pilares, gira a la izquierda para que encuentres el mejor, sigue derecho y cuando llegues a esta parte, gira a la derecha y justo antes de tocar fondo, presiona L para recuperarte y ganarás tiempo.







Saliendo de este atajo, al entrar al salón donde el piso está muy pulido, ve por en medio para encontrar un atajo muy útil, pero debes haber movido los troncos en el atajo anterior o no saldrá la rampa que te ayuda.

Adelante, estréllate con esta entrada que está tapada, para que entres en un atajo muy peculiar. Pero si no lo tomas, entra por la primera calle a la derecha de la ciudad, para ahorrar tiempo.







Metro Madness

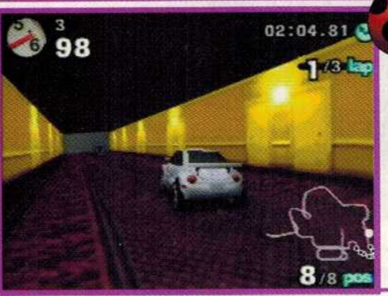


Esta es la mejor de las pistas a nuestro parecer, pues es la más realista y con los mejores atajos que tiene este juego. Toda la pista es dentro de la ciudad (a nosotros no nos engañan: Esto es Las Vegas), pero debes checar bien si quieres encontrar los trece atajos que tiene. Como son muchísimos, te presentamos los más espectaculares como éste, al principio atraviesa las señales para que llegues a un gran salto.

En estas señales sigue derecho para encontrar este cine, métete por la puerta principal y ¡atravesarás toda la sala!







Saliendo luego, luego, toma el camino de la izquierda y saltarás la fuente con mucho estilo, ¡pero lo mejor es cómo corres por los pasillos del hotel!

Más adelante, entra por este estacionamiento y recorre los tres niveles para después saltar a otro edificio y posteriormente al camino normal.







Wicked Woods



Esta pista es la más rara de todas, el "feeling" es muy extraño también, pero está muy padre. Aunque sus ocho atajos estén muy bien escondidos, vamos a checar los mejores. El primero es el que tomas pasando el tronco que parece puente, sigue por la izquierda y encontrarás una rampa que casi no se ve (como la mayoría de las cosas de esta pista), con esta rampa alcanzas el agujero de arriba del árbol grande y diez puntos.





Otro atajo que está impresionante es el que tomas después del camino que está iluminado por antorchas, después del puente colgante. Saliendo de este camino, gira a la



izquierda para que tomes un pequeño sendero que tiene un nitro, agarra el nitro y gira ligeramente hacia la izquierda para que entres en la parte superior de la iglesia.



Saliendo del pueblo está un puente más adelante, pasándolo, gira a la derecha para hallar el camino que te lleva



a la mansión embrujada, entrando toma la escalera derecha para que agarres diez puntos.





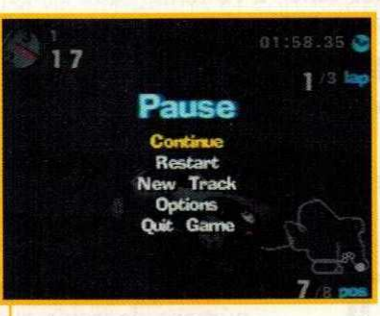
Pero el más impresionante es dentro de la cueva de... Al salir del pueblo y pasar el puente sigue derecho hasta que veas una cueva un poco iluminada a tu derecha, entra en ella para encontrar a un personaje que ya nos había "enseñado la cola".

Lo que debes saber de Beetle Adventure Racing!

Para finalizar con lo que debes saber de este estupendo juego, te diremos que aunque no lo parezca es muy violento, pues los coches pueden ser destruídos, si te embisten o tú los golpeas pueden "tronar" ambos, pero si los chocas de lado o te pegan por atrás, puedes salir ileso. Y



les puedes dar golpes con el coche para sacarlos de balance, pero no abuses porque te ganan a empujar.



La pausa tiene un modo de "Viewer" como en Automobili Lamborghini, pero este es automático, esto te ayuda como si fuera un protector de pantalla.

Ahora bien, los puntos te sirven para obtener continues (cada 50), con 100 abres una de las escenas de multijugadores y los cheats son para abrir opciones que afectan a Single Race y Battle Mode. Al ganar una categoría, puedes accesar la última pista que hayas corrido y ganar dos coches especiales que son el del



Alien y la patrulla. La mejor es la patrulla, ya que tiene las habilidades al máximo y la sirena (el claxon) detiene a los oponentes cercanos.

Beetle Adveture Racing es un título muy especial, tiene aventura, velocidad, violencia y mucho más. Es de esos juegos que no te cansas de jugar y que son muy divertidos, es altamente recomendable y más si eres fan de la velocidad y las locuras. Como dato curioso, el coche Beetle sólo se hace en México y de aquí se exporta al resto del mundo, ¿genial no?

Sólo recuerda que si compites con tu Beetle favorito y tienes que parar a comprar un refresco, ponle suficientes monedas al parquímetro, porque te puede pasar lo que a Gus ¡Y luego tienes que ir a pagar tu infracción!





A continuación tenemos unos trucos muy buenos para este título. Bueno, en realidad no se tratan de trucos como los conocemos, sino como consecuencia de Bugs. Estos trucos pueden ser bastante útiles, pero también acaban con parte de la diversión de este juego. En fin, nosotros los publicamos y ya será responsabilidad tuya si los haces o juegas normalmente.



Duplica un Item.

Con el siguiente truco, tienes la posibilidad de duplicar prácticamente cualquier ítem que tengas en tu poder. Para lograrlo sigue estos sencillos pasos: Primero que nada elige el ítem que quieras duplicar y ponlo en el lugar número 6 de tu lista (o sea, debe ser el sexto ítem de arriba hacia abajo).

Ahora realiza el truco para pelar contra Missingno. Si no sabes cómo hacerlo, esta es la forma más sencilla de enfrentar a este personaje:

-Ve a Viridian City (debes tener 2 Pokémon que tengan Surf y Fly).

-En la parte norte de esa ciudad está una persona que te preguntará "Are you in a hurry". Contéstale que NO.

-Después de que te enseñe a capturar Pokémon, vete volando a Cinnabar Island y ve a la parte Este de la isla, usa Surf con uno de tus Pokémon y permanece nadando en la orilla de la isla, hasta que te salga este peculiar personaje (de entre varios que ahí aparecen).

-Ahora, tienes que eliminar a "Missingo"

Después, ve y revisa tu lista de ítems. Si todo lo hiciste bien, entonces el número de ítems que tenías en la sexta posición habrá aumentado. Puedes repetirlo las veces que quieras para tener una buena cantidad de ítems. Por cierto, si ves que aparecen unos gráficos "basura" al lado del número unitario, no te preocupes, eso quiere decir que tienes muchos ítems.



¿Los Dragones son difíciles de criar? ¡Al parecer ya no!

Ahí dejamos a tu criterio cuál ítem es el que vas a duplicar. Como podrás ver, nosotros preferimos duplicar el "Rare Candy" pues así subes de nivel de forma más rápido a tus personajes. Otro ítem bueno que puedes duplicar es "Master Ball".

En fin, lo que tu imaginación te diga, es bueno.



Sabemos que los Pokémon más difíciles de capturar son los del "Safari Zone", pues no siempre se contentan con la comida y se echan a correr. A continuación veremos un método para que esos personajes te salgan en otra área, que no corran y por lo tanto, sean más fáciles de capturar.

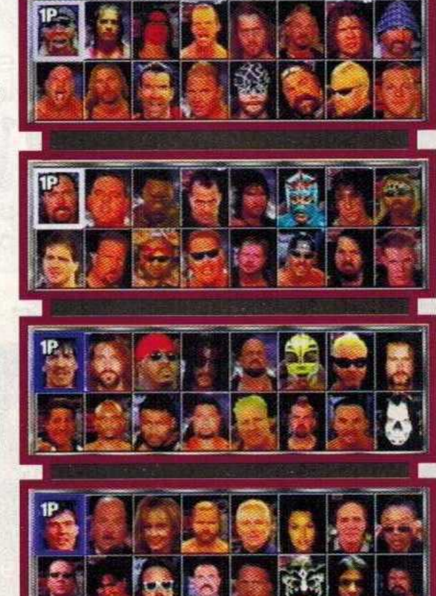
Primero que nada dirígete a "Safari Zone" en Fuschia City, entra y pierde el tiempo en el área que quieras. Recuerda que hay algunos Pokémon que aparecen con mayor frecuencia en ciertas zonas, así que quédate caminando en el área de los que quieras capturar.



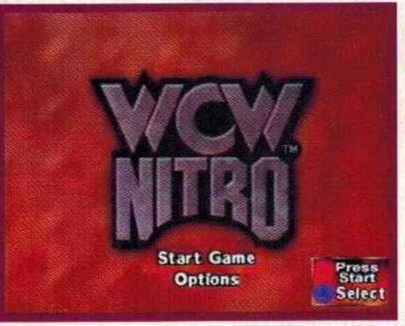
Ahora, cuando se te acabe el tiempo, dirígete con FLY a Cinnabar Island y con Surf comienza a nadar en la orilla Este de la isla (como si quisieras que te saliera el Missingno).

Si lo haces bien, entonces verás que te comienzan a salir los Pokés del área en la que estabas en Safari Zone, pero con la diferencia de que aquí los puedes debilitar, dormir y capturarlos con mayor facilidad.

Aunque ya te hemos dicho nuestra opinión sobre este juego, hay unas cosas más qué decir de él. Pero lo curioso es que no sabemos si son buenas o buenas a medias. Pero mejor decídelo tú, mientras, aquí están los cheats para este título de Lucha Libre.

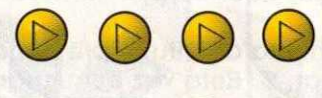


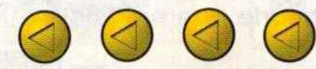
Bien sabemos que necesitas terminar el juego con un luchador en especial, para descubrir a los demás personajes. Pero si quieres obtener a los 48 luchadores que faltan de manera rápida y eficaz sin tener que envejecer jugando, ejecuta este cheat:

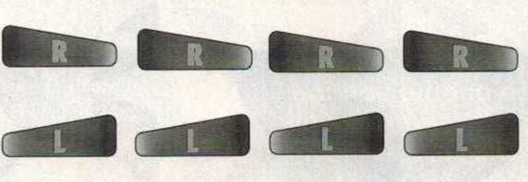


PERSONAJES SECRETOS

En la pantalla del título, presiona:







Si lo introduces correctamente, escucharás "Oh Yeah!" que te indicará que entró el cheat. Ahora puedes escoger a los 64 personajes ocultos (¡qué número tan original!), aunque no todos son luchadores en toda la extensión de la palabra, sólo baja o sube el cursor en la pantalla de selección de luchador.

PERSONAJES CABEZONES

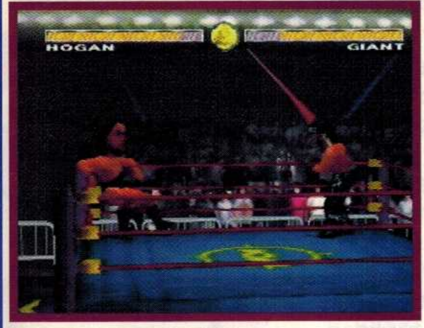
¿Acaso no odias este tipo de deformación en cualquier juego donde la veas? Bueno, aunque sea medio medio, aquí está cómo hacerlo.



En la pantalla del título, presiona:

C-Derecha siete veces, R y finalmente Z. Ahora escucharás un gruñido si lo introduces correctamente.

Nota: Este código no puede ser usado con los cheats de Cabeza que crece ni con el de Cabezas, Pies y Manos Grandes.



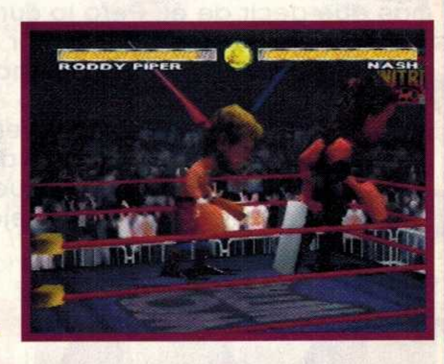
PERSONAJES CON CABEZA QUE CRECE

En la pantalla del título, presiona C-Izquierda siete veces, L y luego Z. Escucharás el "Oh Yeah!" si lo introduces correctamente; ahora cada vez que golpees o seas golpeado, la cabeza del agresor irá aumentando de tamaño.

Nota: Este código no puede ser usado con los cheats de Manos, Cabezas y Pies Grandes ni con el sencillo de Cabezas Grandes.

PERSONAJES CON CABEZAS, PIES Y MANOS GRANDES

Este cheat permite que tus personajes tengan éstos miembros de su cuerpo de tamaño familiar.



En la pantalla del título, presiona R siete veces, C-Derecha y luego Z. Si lo introduces correctamente escucharás "Bang!" que te indicará que entró bien el código.

Nota: Este código no puede ser usado con los cheats de Cabeza que crece ni con el de Cabezas Grandes.



TODOS LOS RINGS

Si se te hicieron pocos los escenarios que tiene este juego, aquí está la manera de que sean muchos más.

En la pantalla del título, presiona C-Izquierda, L, C-Derecha, R y para variar, Z. Esta vez escucharás un "Woo!" muy al estilo Sting para informarte que está listo el código.

Ahora bien, para nosotros estos cheats son las cosas buenas o buenas a medias, seguramente te preguntarás por qué, pues es por la simple y sencilla razón de que son buenas porque le ponen mejoras como los nuevos rings y la gran cantidad de personajes. Pero son buenas a medias puesto que no mejoran al juego en general.



previo

QUAKE II





Quake II ha sido considerado por algunos como el mejor juego de primera persona que ha salido para PC. Y bueno, tiene una buena cantidad de elementos que le dan soporte a esta afirmación. Y ahora, los jugadores de PC están a punto de tener en sus manos la tercera versión de este juego, y los propietarios del N64 tendremos pronto Quake II listo para jugarlo, cortesía de Activision. Este título podemos decir que es una adaptación muy bien hecha del original, pues se mantuvieron gran parte de los elementos y algo que nos pareció sensacional es que se simplificó bastante el uso del control.

ACTIVISION.
Compañía



Accesorio



No. de Jugadores

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Raster Productions

96 megabits
Memoria

Acción Primera Persona
Categoría

Junio 1999
Fecha de Salida



Bueno, hablando del control se puede decir que más bien se adaptaron los movimientos de la versión PC a los botones y controles del N64, eliminando funciones inútiles o adaptándolas para que el videojugador de consolas no sufra como seguramente muchos sufrieron con la configuración del control que se presentó en Quake I de Williams: ¡En ese juego se usaban todos los botones del control del N64 y aún así faltaban funciones! De cualquier forma, tendrás la oportunidad de editar la configuración del control y los elementos de pantalla a tu gusto, así que no habrá problema. De hecho, el control viene configurado muy al estilo de Turok.



Quake II es compatible con el Expansion Pak (cada vez más juegos son compatibles con él). A grandes rasgos, tiene los mismos beneficios que hemos visto en otros juegos que lo emplean, como máxima definición, mayor número de texturas en pantalla y más fuentes de luz.



En esta foto, podemos ver varias fuentes de luz al mismo tiempo. Esto hace ver muy bien al juego.

En este caso se planeaba también emplear esta memoria para crear algunas rutinas de AI (Inteligencia Artificial), pero se decidió no incluirlas dentro del juego estándar, para que los videojugadores que aún no tienen el EP sientan que se van a perder de algo relevante.





Quake II utiliza el Controller Pak para salvar los datos y los niveles que vayas avanzando en el juego. Sin embargo no es indispensable, ya que además de tener la opción de salvar, el juego te dará así mismo, un Password que después podrás introducir en la pantalla correspondiente. Seguro que esta es una buena noticia para los que quieren ahorrar páginas en su Controller Pak o aún no hayan comprado alguno.



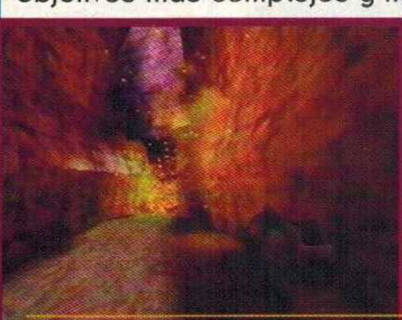
Por cierto, este Password lo obtienes al terminar una misión, junto con los datos del tiempo, el porcentaje de enemigos eliminados y los secretos encontrados.



Quake II tiene una diferencia importante sobre los anteriores juegos de Quake o cualquiera de los antes lanzados por Id Software, y es que al comenzar una de las escenas, se te dará un objetivo a cumplir. Una vez que logres completar el objetivo, podrás terminar ese nivel o se te dará otro y otro, y otro... hasta que puedas llegar al final de las escena.



Al principio, las escenas tendrán objetivos muy sencillos y pocos. Pero ya sabes que es obligatorio que las siguientes sean más difíciles, los objetivos más complejos y mayor cantidad de estos. Por cierto, los niveles están divididos en varios planetas y podrás ver tu avance en estos una vez que termines alguna misión.





Elemento primario dentro de este tipo de juegos, las armas que encontrarás en Quake II son por demás devastadoras.

De hecho, existe una buena cantidad de estas armas y todas las vas encontrando, ya sea en tu camino o en cuartos



secretos. En los primeros niveles las armas no serán tan poderosas como lo serán las que irás hallando más adelante,

pero todo viene en relación con el tipo de enemigos que vas a encarar. Y es que el primer mundo lo puedes a llegar a terminar usando tu inocente "pistolita" con la que empiezas el juego, pero para los enemigos de más adelante... pues necesitarás artillería cada vez más pesada.





Bueno, aunque se le hayan hecho algunos cambios a la estructura del juego, eso no quiere decir que todos los elementos hayan tenido que cambiar. Hay cosas que son reglamentarias que se incluyan en este tipo de juegos, como los pasadizos o cuartos secretos en los que te puedes encontrar desde energía, hasta el arma más devastadora del nivel. La cuestión tampoco es ir avanzando y elminado a los enemigos (aunque sí lo más divertido), pues también los niveles ofrecen un buen reto y debido a su complejidad. será muy común que de repente te encuentres preguntando "¿qué demonios tengo que hacer para llegar a la salida?" o "¿cómo le hago para llegar a ese balconcito donde está la Shotgun?". El espacio en la pregunta anterior es cortesía de Club Nintendo para que pongas un adjetivo a gusto. Club Nin: La revista que les da libertad de elección a sus lectores.



Por cierto, Quake II tendrá un modo de Multiplayer muy común en esta clase de juegos. El modo aún no estaba listo en la versión que vimos, pero todo indica que en él jugarán de 2 a 4 personas simultáneas, en pantalla dividida y será la típica arena en la que juegan todos contra todos. Los anteriores elementos siempre son garantía de una buena "reta" de Quake con tus amigos.

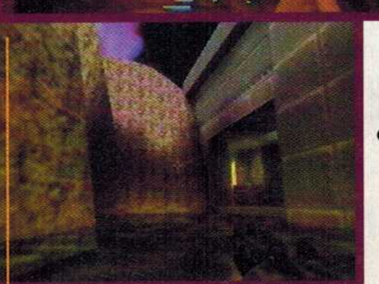


Debemos decir que Raster Productions realizó un excelente trabajo, no sólo de adaptación, sino también de programación. Los gráficos son muy buenos, así como las fuentes de luz. El conteo de polígonos, o lo que es lo mismo, el número de polígonos en pantalla es impresionante; Y es más fácil darse cuenta de esto, debido a que los escenarios son muy grandes, con muchos elementos y además los enemigos son también poligonales. No hay nada de Pop-up y eso que los escenarios fueron diseñados para que se vieran demasiado amplios.









Quake II nos parece un excelente título para quien disfruta de un buen juego de "primera persona". Aunque la trama y modo de juego sigue siendo "Quake", tiene cosas muy rescatables (de hecho, para algunos, el simple hecho de que este juego sea Quake ya es más que suficiente). El género de los juegos de primera persona está muy competido en el N64, pero definitivamente Quake II logra sobresalir en varios elementos. A grandes rasgos podemos decir que si tú eres fan de este tipo de títulos, debes jugar Quake. Otra persona que quiera entrar al género y quiera ver uno de los mejores juegos de esta clase, puede tratar con Goldeneye, Turok 2 ó Quake II..

previo

MONACO GRAND PRIX

Si miramos hacia atrás (exactamente en Octubre del '97), recordaremos que el primer juego con la licencia de la F1 que apareció para el N64 fue F-1 Pole Position de Ubi Soft (desarrollado por Human). Este título era bueno, pero no era brillante y eso fue todavía más latente cuando Video System / Nintendo / Paradigm lanzaron F1 World Grand Prix.



Ahora, dos años después Ubi Soft planea recuperar el trono de los juegos de carreras F1 con la adaptación de un juego para PC de nombre Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (por si no te habías dado cuenta). Sin embargo la pregunta es: ¿Lo lograrán? bueno, eso vamos a veriguarlo en las siguientes páginas en las que hablaremos de este título.





Compañía


Accesorio


No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por
Ubi Soft Francia

128 megabits
Memoria

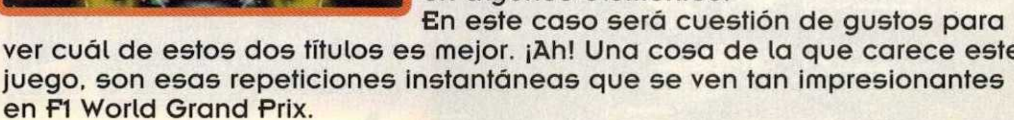
Deportes Carreras
Categoría


JUNIO 1999
Fecha de Salida

Primero que nada está el aspecto gráfico. Este juego tiene una sustancial mejoría sobre F-1 Pole Position. Sin embargo, es algo difícil decidir si este título es mejor en gráficos que el F1 World Grand Prix. Particularmente a nosotros nos pareció que aunque no tenía el mismo aspecto "realista" que le lograron imprimir los programadores de Paradigm, sí está muy bien hecho y notamos que los colores de las texturas son un poco más alegres y están un poco mejor definidas en algunos elementos.






En este caso será cuestión de gustos para ver cuál de estos dos títulos es mejor. ¡Ah! Una cosa de la que carece este juego, son esas repeticiones instantáneas que se ven tan impresionantes en F1 World Grand Prix.



Aunque este título tiene toda la apariencia de ser de la F1, refiriéndose a que se trata de un juego en el que se compite en este circuito, se podría decir que sólo es una "pantalla", pues los corredores y las escuderías que aquí participan no son las originales de esta categoría de automovilismo. No sabemos si no quisieron pagar la licencia, o ésta ya sea propiedad exclusiva de otra compañía (a lo mejor ahora que EA está comprando licencias a lo loco). Sin embargo, los coches sí tienen la apariencia de los F1 y lo mejor de todo, es que los circuitos en los que se compite, sí son igualitos a los originales (si ya has jugado varios títulos de la F1 los podrás identificar fácilmente y hasta podrás tomar con cuidado las curvas peligrosas desde la primera carrera).

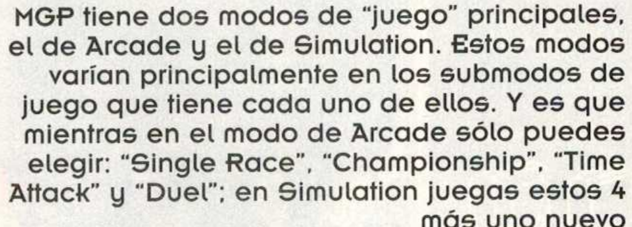


Lo que sí lograron meter, fue una buena cantidad de patrocinadores. Eso nos hace pensar que si con esa "lana extra" no pudieron pagar las regalías de la licencia, entonces sí puede ser ya propiedad de alguien o la gente de Ubi Soft es muy mezquina. Bueno, pero si lo de los pilotos es un gran problema para ti, los programadores decidieron darle una muy buena solución: Una opción en la que puedas editar los nombres de los pilotos. Así podrás guardar los nombres originales en alguna escudería rara, o competir contra el dios de los deportes... si, estamos hablando de (se oyen murmuraciones a lo lejos..) "Crecencio Rodríguez".





MGP tiene dos modos de "juego" principales, el de Arcade y el de Simulation. Estos modos varían principalmente en los submodos de juego que tiene cada uno de ellos. Y es que mientras en el modo de Arcade sólo puedes elegir: "Single Race", "Championship", "Time Attack" y "Duel"; en Simulation juegas estos 4 más uno nuevo llamado "Career". Es muy probable que ahora quieras saber más de estos modos de juego, así que los veremos un poco más a detalle.



Single Race

Como la lógica lo indica, este modo sirve para competir en alguna de las 16 pistas, con cualquiera de los pilotos de la escudería que quieras.
Este modo es perfecto para ir conociendo alguna pista antes de una carrera importante en alguno de los otros modos de juego.
No hay gran chiste en este modo y no importa si llegas en primero o último lugar. De hecho, tienes hasta la posibilidad de calificar antes de correr en la pista que hayas elegido.









Championship

Este es un modo de juego más largo, pues aquí ya te comprometes a jugar con una escudería en particular, así como con un sólo corredor en los 16 circuitos.



Dependiendo el lugar que ocupes al terminar la carrera, será la puntuación que obtengas también al finalizar. Todos los puntos obtenidos se irán sumando y al final se podrá ver qué lugar ocupaste a lo largo de todo el campeonato.

Como este es un modo de juego un tanto largo, puedes grabar un archivo (o varios) en tu Controller Pak, cada archivo que grabes ocupa 8 páginas de tu Controller.



Career

Con este otro modo de juego también te llevas bastante tiempo jugando. Es muy parecido al modo de Championship, con la diferencia de que en lugar de



eligir a un piloto, debes introducir tu nombre y dependiendo de qué tan bueno te creas, podrás aceptar las ofertas de otras escuderías para correr para ellas. La diferencia entre Championship y este modo, es más que nada el tipo de movilidad, pues aquí es



muy del tipo de Simulación. De la misma forma, la cuestión es hacer la mayor cantidad de puntos posibles, pero aquí importan más los que hagas para el piloto, que los que obtenga la escudería en la que compites. Entre mejor sea tu puntuación, más y mejores ofertas recibirás de escuderías importantes.



Time Attack

¡Pues nada nuevo bajo el sol! En este modo tu intención es hacer los mejores tiempos en cada uno de los circuitos. Estos tiempos se quedan grabados en el Controller Pak.

En realidad no hay mucho qué decir del Time Attack. Y es que no hay récords preestablecidos: todos los vas poniendo tú.







Duel

Este modo es muy parecido al Single Race, pero con el "pequeño" detalle de que éste es para 2 jugadores. Tú puedes correr en la pista que quieras y con los vehículos que desees. Una característica de este modo es que puedes eligir entre 2 tipos de vistas para la pantalla dividida. Fuera de eso no hay nada más relevante qué decir de este modo de juego.



Al elegir cualquiera de los anteriores modos de juegos, tendrás acceso a algunas pantallas de opciones.
En realidad no hay mucho problema con ellas. Lo que sí es atractivo, es una pantalla en la que puedes modificar todas las características importantes de tu coche. Desde los alerones, la suspensión, las llantas, los frenos... en fin.





Todas estas modificaciones servirán para hacer tu coche mucho más manejable. Y es que cada que que le modificas algo al auto, modificas alguno de sus cuatro puntos importantes que son: Velocidad, agarrare, aceleración y frenos.
Si logras modificar tu coche de una buena forma, podrás guardar estos datos, para no tener que estar poniéndolos en cada pista.



Bueno, después de esto sigue la pregunta en el aire: ¿Es este juego mejor que F1 World Grand Prix.? Realmente es algo difícil de contestar. De hecho, este juego es muy parecido en muchas de los opciones, las pantallas y ya ni qué decir de las pistas. A nosotros nos gustó, pero de la misma forma que nos gustó el F1 World Grand Prix.

NINTENDO 64

Monaco Grand Prix y F1 World Gran Prix son muy parecidos entre si, pero si ya tienes F1 WGP, pues éste seguramente no te va a ofrecer nada nuevo, pero si no tienes ningún juego de F1 y estás en busca de uno bueno, pues esta es una buena opción... aunque no es la única.



All Star Tennis '99

¿Estás harto de los saques de banda, tiempos fuera, tiros libres, goles, touchdowns, home-run y canastas? ¿No?... bueno, perdónanos entonces, era una suposición nada más. Pero si por ahí hay uno que otro lector que de plano quiere explorar otros temas deportivos escasos en el N64, éste es el análisis adecuado. Aunque ya habían aparecido algunos (muy pocos) juegos de tenis en Japón para este sistema, All Star Tennis '99, de Ubi Soft (Buck Bumble) programado en conjunto con Smart Dog, es el primero que llega a América, así que vamos a verlo a fondo, ya que vale la pena, sobre todo si eres un fan del deporte blanco.







Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por





64 megabits

Memoria

Deportes Tenis

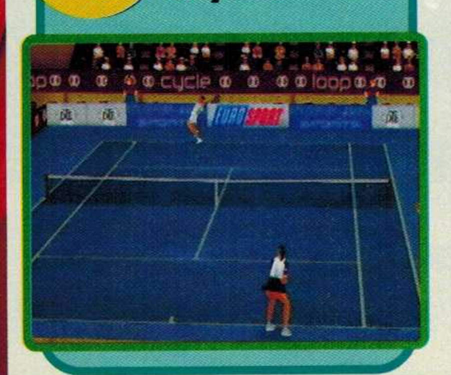
Categoría

Mayo 1999

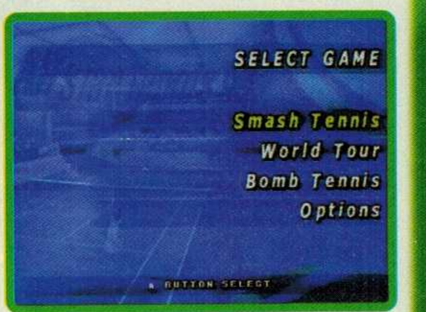
Fecha de Salida



En realidad no es nada raro que Ubi Soft haya sacado un juego de tenis, pues, como ya sabes (y si no sabías, estás a punto de saberlo), hace tiempo sacó títulos de tenis, llevando el nombre de Jimmy Connors, para el NES, el SNES y GB. Aunque este título para el N64 no lleva el mismo nombre, la experiencia lo respalda.



Por fortuna, en este título no encontramos tantas opciones, como es común en la mayoría de los juegos de deportes. En el menú principal, sólo eliges el tipo de juego y hay un menú de opciones.



Options

En esta pantalla podrás ajustar el volumen de la música y de los efectos de sonido por separado; también puedes cambiar el número de sets por partido, activar la repetición automática y cambiar la dificultad, entre otras cosas.





Modos de juego

Smash Tennis
En este menú tienes cuatro modos de juego distintos: Singles, Doubles, 1 Player Tournament y Multi-Player Tournament.



Doubles



Igual que en Singles, aquí también es un partido de exhibición, con la diferencia de que aquí los juegos son en parejas. Pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos y, también, si no tienes con quién jugar, el CPU controlará a los demás jugadores, aunque te será un poco difícil coordinarte con tu "pareja virtual".



Singles

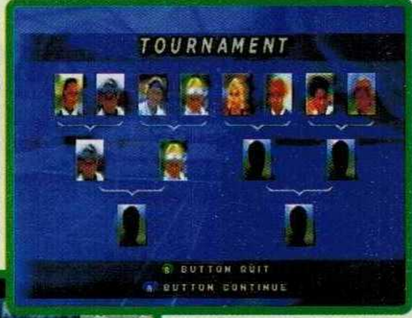


En este modo, juegas un partido de exhibición para entretenerte un rato. Pueden participar dos jugadores simultáneos, pero si no tienes con quién jugar, puedes echarte un partidito contra el CPU y, si le subes la dificultad, será un buen entrenamiento.



1 Player Tournament

Este, como su nombre lo indica, es un torneo para un sólo jugador nada más. Puedes incluir como mínimo a cuatro participantes y como máximo a ocho y, mediante un proceso de eliminación, pordrás avanzar hasta ganar el torneo.



Multi-Player Tournament





No hay mucha diferencia entre este modo y 1 Player Tournament. La única distinción es que aquí pueden participar hasta ocho jugadores, claro, alternándose el control. Lo malo es que el CPU no sustituirá a nadie, o sea que tendrán que estar los ocho jugadores presentes.

World Tour

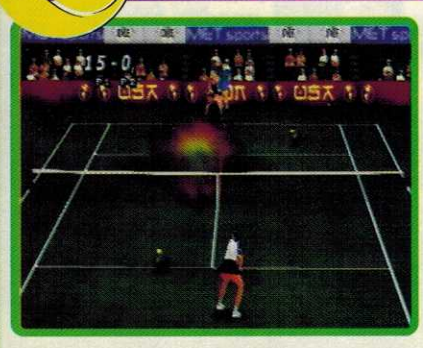
En este modo de juego, tendrás que enfrentarte contra todos los jugadores que hay en el juego. Es para un sólo jugador, pero lo bueno es que, como el cartucho cuenta con batería, tienes cuatro archivos disponibles para guardar tus avances, de esta forma, si hay más de un videojugador en tu casa, no habrá el problema de que sólo uno pueda jugar esta opción y lo mejor de todo es que cada que termines un partido, los datos se guardarán automáticamente y así, si ya estás cansado, podrás continuar en otra ocasión.



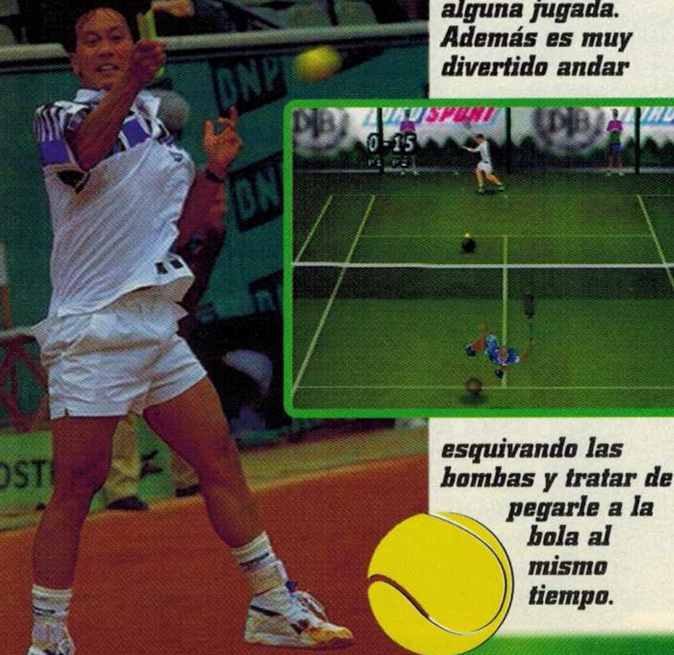




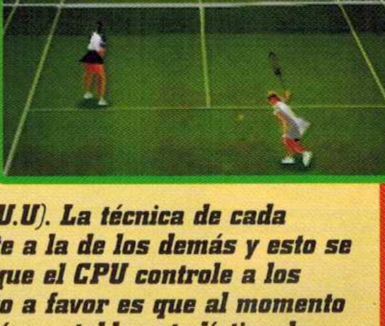
Bomb Tennis



Este modo de juego no tiene nada que ver con el deporte de verdad, simplemente es una opción para que este título sea más versátil. El chiste aquí es que, al estar jugando, donde rebote la pelota, aparecerá una bomba, la cual estallará segundos después o al tocarla. Esto te obliga a moverte más al jugar, pues si una bomba explota cerca del jugador, éste se caerá y por lógica, no podrá contestar alguna jugada. Además es muy divertido andar esquivando las bombas y tratar de pegarle a la bola al mismo tiempo.



En total son doce jugadores para escoger. Lo atractivo es que en All Star Tennis '99 encuentras a varios tenistas profesionales famosos: Amanda Coetzer (Sudáfrica), Jana Novotna (República Checa), Conchita Martínez (España), Michael Chang (E.E.U.U.), Gustavo Kuerten (Brasil), Jonas Björkman (Suecia), Mark Philippoussis (Australia) y Richard Krajicek (Alemania). Los otros cuatro jugadores son ficticios: Zoe Taylor (Inglaterra), Vanessa Child (E.E.U.U.), Leon Rodez (Francia) y Randy Powell (E.E.U.U). La técnica de cada jugador es diferente a la de los demás y esto se nota más si dejas que el CPU controle a los jugadores. Un punto a favor es que al momento de elegir, aparecerá una tabla estadística de cada jugador; esto es muy bueno, sobre todo si te gusta mucho ver el tenis profesional. Lo raro (o chistoso, como lo quieras ver), es que pueden jugar hombres contra mujeres... algo que sería difícil ver en la realidad.



Son ocho canchas a nivel internacional en donde se disputarán los partidos: Reino Unido, Grecia, E.E.U.U. (California), Francia, Italia, Arabia Saudita, Japón y Australia. Cada cancha será de un material especial, como pasto, arcilla, tierra o piedra, aunque esto no influye para nada el juego, es sólo un detalle estético. Hablando de detalles, uno curioso es que hay canchas donde tienen ciertos jugadores preferidos, y si al público de Japón, por ejemplo, no le cae bien Conchita Martínez, la abucheará, aunque vaya ganando.







El uso de los botones no es muy complejo. Sólo usas cuatro, el A,B, C-Abajo y C-Izquierda. Dependiendo de qué botón presiones, podrás hacer tiros débiles, globitos, largos o cortos. Puedes usar el Control Pad o el Control Stick para mover al jugador, todo depende de con qué te acomodes mejor.

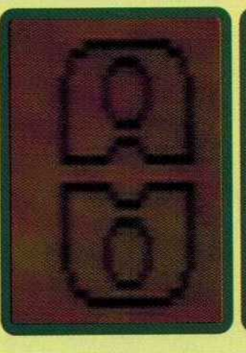


Si pones pausa durante el juego, aparecerá un menú, en donde puedes ver el marcador, las estadísticas del partido, etc. Pero lo bueno es que en este menú hay una opción para ver la repetición de la jugada más reciente desde distintos ángulos: TV, Line, Helicopter y Director. También puedes poner la jugada en cámara lenta, para apreciar mejor los detalles.

En el menú de pausa, también puedes cambiarle el color a la bola. Esto es muy útil, pues hay canchas en las que necesita haber contraste entre el color del suelo y el color de la bola, de lo contrario, te será muy difícil seguir la jugada.



Una cosa extra que trae el juego, es la posibilidad de utilizar tiros especiales si activas la opción de Special Moves en el menú de Options. Mientras estés jugando, en la parte superior de la pantalla, aparecerán unas capsulitas con tres círculos.





Conforme vayas ganando puntos, los círculos se pondrán amarillos, y si los coloreas varias veces, la capsulita cambiará de color. Cuando ya tengas color en la cápsula, podrás hacer tiros de fantasía. Cada jugador tiene un tiro especial; hay uno que la bola se mete a algo así como un hoyo negro y aparece del lado contrario de la cancha al azar. También hay quien hace tiros super rápidos y otros tiros super lentos; claro, estos tiros especiales podrás verlos con lujo de detalle en la repetición instantánea, que toma la acción desde distintos ángulos para hacer la jugada más vistosa.





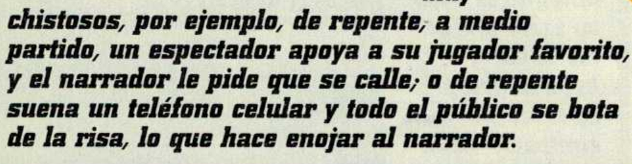
La movilidad es muy buena y los movimientos de los jugadores responden bien al control. Pese a que en este punto el juego es bueno, cuesta trabajo acostumbrarse al principio, pero una vez superada esta etapa, ya no habrá ningún problema.



La música no es muy buena... lo bueno es que no hay mucha. En cuanto a efectos de sonido, estos no son espectaculares, es más, como que le faltó emoción al público, o algunas frases a los jugadores.
Al principio pensamos que el público estaba demasiado apagado, pero después nos pusimos a pensar en que no era necesario, pues en el tenis, el público tiene que estar callado, o sea que hasta en eso tuvieron suerte los programadores. Hay algunos detalles del sonido muy buenos y muy chistosos, por ejemplo, de repente, a medio partido, un espectador apoya a su jugador favorito, y el narrador le pide que se calle; o de repente suena un teléfono celular y todo el público se bota de la risa, lo que hace enojar al narrador.



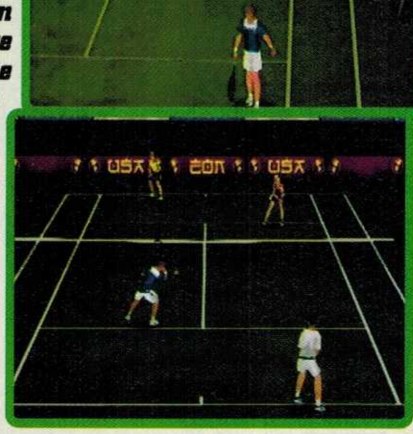






Un detalle bueno, es que, si hay una jugada medio apretada, pasarán la repetición instantánea, para ver el lugar exacto en donde la bola cayó y de esa forma te darás cuenta de la calidad del arbitraje.

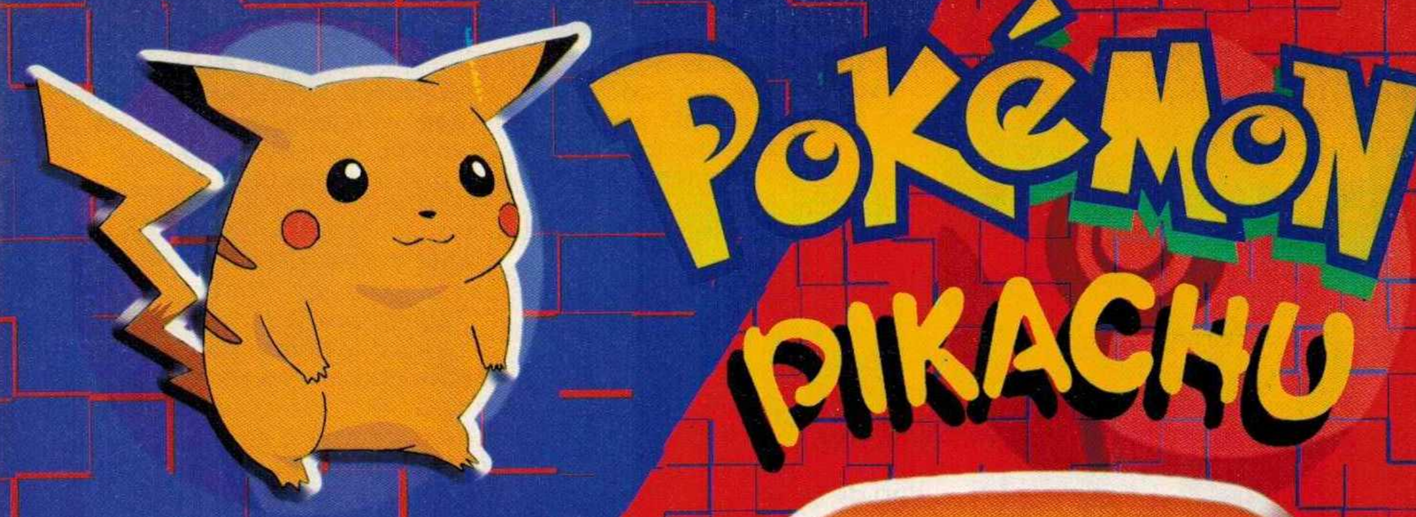
Los gráficos muy buenos, sin llegar a ser excelentes. El Motion Capture de los jugadores está muy bien realizado, sin embargo, se ve que con eso se conformaron los programadores, pues el resto de los detalles, por ejemplo, el público, el estadio, el juez y eso, no están nada detallados; incluso, en lo primero que te vas a fijar es en la "lo plano" del juez y del público, pues no son más que hojas de papel. Pero lo curioso es que en sí, el juego no se ve tan mal como podría pensarse.



Ya para resumir, con All Star Tennis '99 tenemos uno de los pocos juegos que hay para el Nintendo 64. La verdad es que no es un título muy espectacular, pero lo que lo ayuda es que no hay mucha competencia en su género. Es un juego de tenis un tanto serio, pero con las opciones extras, lo hacen un poco más llamativo. Algo que no nos gustó, fue la incursión de jugadores ficticios, o mejor dicho, la forma en la que fueron incluídos, ya que, mientras que los jugadores reales tienen su fotografía digitalizada, los ficticios la tienen dibujada, y realmente como que no encaja muy bien. Aunque no es un título de deportes tan impresionante como All Stars Baseball 2000 o International Super Star Soccer '98, All Star Tennis '99 es altamente recomendable, por los factores que ya mencionamos: No hay muchos juegos de Tenis y éste no está tan mal. Además, si te gusta el tenis de verdad, o el Pong de Atari y hay dos o más videojugadores en casa, ésta es una de las mejores opciones que tienes.







¡NO ES UNA MASCOTA VIRTUAL... ES UN AMIGO QUE TE ACOMPAÑA A DONDE VAYAS!



ADEMAS CUENTA CON:

- CONTADOR DE PASOS.
- RELOJ / DESPERTADOR.
- SISTEMA DE AHORRO DE BATERÍA.
- TAMAÑO APROX. 6.5 X 5.5 CM.

¡ENCUENTRALO CON TU DISTRIBUIDOR AUTORIZADO!

DyD DIGITAL

En el D.F.
Taller de Luigi
535-2090
Insurgentes
687-7359
Tepeyac
759-0111

T.V. Continental
Plaza Inbursa
665-0423
Pabellón Polanco
580-2774
Interlomas
291-9651

En Guadalajara, Jal.
Mr. Sound (3) 122-2953
122-2632, 122-29-23

Galerías Monterrey
(8) 348-6828
Centro Comercial La Silla
(8) 369-1974

Plaza Fiesta San Agustín
(8) 363-4412
Plaza Comercial La Fe
(8) 369-2898

En Puebla, Pue.
La Paz (22) 48-93-63
La Noria (22) 37-41-37
San Manuel (22) 33-63-60



www.nintendo.com.mx

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

a fondo

TETRIS 64

Mientras más avanza la tecnología, más juegos diferentes vemos. A veces éstos son muy novedosos y otras veces dices: "¿no se les ocurre algo más?", pero este juego creemos que puede ser la excepción, puesto que es el mismo y recalentado Tetris pero con nuevas cosas.

Aunque ya hemos visto mil y una maneras diferentes de jugar Tetris, desde el clásico que caen piezas normalmente hasta el Tetrisphere, que juegas en una "esfera", siempre es interesante checar otra nueva versión de este juego que se caracteriza por ser muy fácil de aprender y empezar a jugar, en sí, es recomendable para todo tipo de videojugadores, veteranos y principiantes, pero basta de rollos y vayamos al juego.



Compañía


No. de Jugadores



Clasificación


Desarrollado por

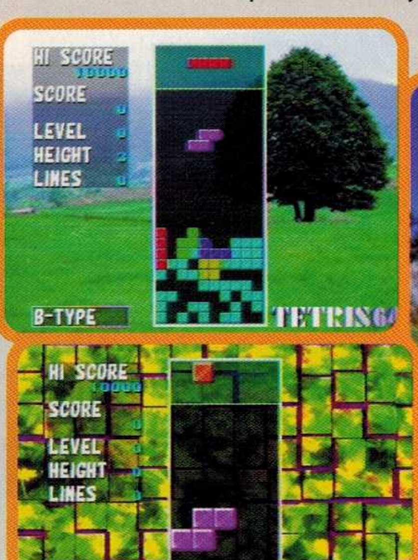


Memoria


Categoría



Fecha de Salida





Básicamente Tetris 64 tiene el mismo modo de juego que las primeras versiones, pero con muchos detalles que lo hacen una versión bastante aceptable, vamos a checar los distintos modos de juego y encontrarás muchas similitudes con el original. Pero lo mejor es que pueden jugar hasta 4 personas.

LOS MODOS DE JUEGO

OPTION

Como ya es costumbre, aquí puedes cambiar ciertas cosas del juego y además checar los mejores 5 récords. Puedes cambiar la dirección en la que rotan las piezas, si quieres una sombra que te indique dónde va a caer la pieza, si quieres que el color de las piezas sea al azar, el ángulo de las piezas, etc.



TETRIS

Este es el modo normal, las piezas son normales y no tienes problema alguno para jugarlo.





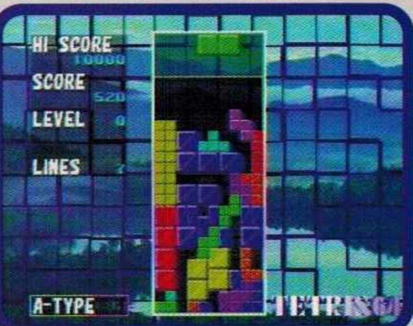
Sólo debes ir acomodando las piezas de manera que acompletes una línea horizontal, al lograrlo, ésta desaparecerá.

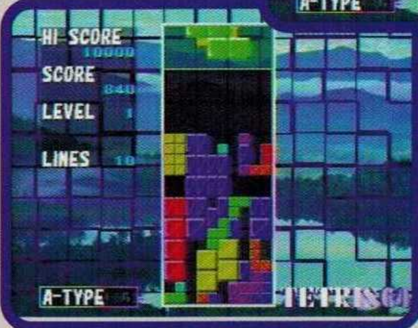
GIGA TETRIS

Si crees que eres muy bueno en cualquier Tetris, aquí está un modo que te dejará boquiabierto. Con las mismas características y reglas que el modo anterior, debes completar las líneas, pero de repente verás cómo líneas gigantes caerán al espacio de juego.

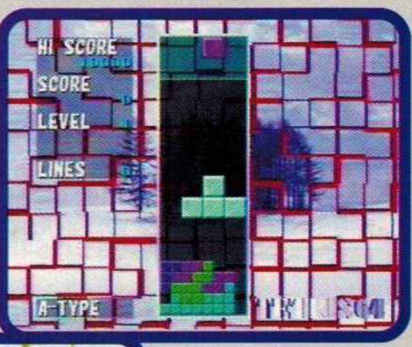


Estas líneas están formadas por cuadros que equivalen a cuatro cuadros normales cada uno, pero al desaparecer una línea, tomará en cuenta como si fueran cuadros normales y sólo tomará los cuadros necesarios para desaparecer y los demás caerán como las píldoras en Dr. Mario. Esto hace que hagas una especie de "combo", no influye en nada, pero te ayudan los cuadritos a eliminar otras líneas.





Además, puedes regular la longitud del espacio de juego, de ocho a veinte cuadritos normales, así que te recomendamos seleccionar veinte cuadros para que te acostumbres a las piezas grandes, pero si crees que ya eres lo suficientemente bueno, elige el de ocho, pero bajo tu propio riesgo.





Este modo sí que está excelente, aquí pueden competir hasta cuatro jugadores a la vez, lo curioso es que mientras más jugadores sean, menor es el espacio lo cual lo hace más difícil.

FAMILISS

Algo que nos encantó son los ya acostumbrados castigos de este tipo de juegos, pero con la diferencia de que no caen a lo tonto, sino que vas acumulando los combos de líneas (2,3 y Tetris) en un contador en la parte baja de la pantalla y luego, puedes elegir a qué jugador se los vas a aventar. Los castigos son prácticamente iguales a los obstáculos que aparecen en el C-TYPE.





LOS TIPOS DE JUEGO

Dentro de cada uno de éstos modos, encontrarás tres tipos distintos de juego que se aplican a las reglas de cada modo.

A-TYPE



Entrando a este modo, podrás elegir el nivel en el que quieras empezar tu juego de 0 a 30, este modo es el más recomendendable para principiantes y para acomodarte al control. Este modo y el siguiente son los clásicos del NES y del Game Boy.

B-TYPE

Como ya te imaginarás, este es el modo de juego donde aparecen niveles incompletos que te bloquean el paso, así que debes eliminar estos obstáculos completando las líneas donde están, llenando los espacios vacíos.

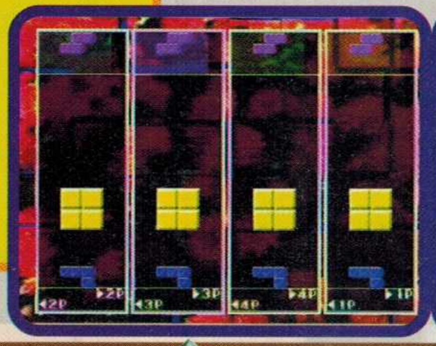


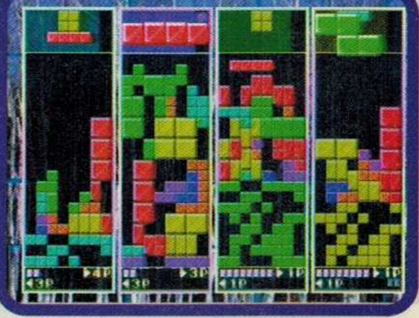
C-TYPE

Este modo está muy padre, pues mientras estás tratando de completar líneas y acomodar de forma correcta tus piezas, un nivel de obstáculos aparecerá debajo de todas las piezas. Esto no parece ser mucho problema, pero en realidad sí lo es, basta con estar esperando una pieza y que de repente te suban, pierdes mucho la concentración.



El modo de Familiss es muy padre, pues atrae mucho a la gente a jugar este agresivo modo, pero se debe tomar muy en cuenta que no hay preferencias, es decir, las piezas salen iguales en número y en tipo, de ahí la ventaja sólo es decidida por la habilidad de cada uno de los videojugadores. ¿Qué te parece esta pequeña contienda que nos echamos aquí en la redacción?

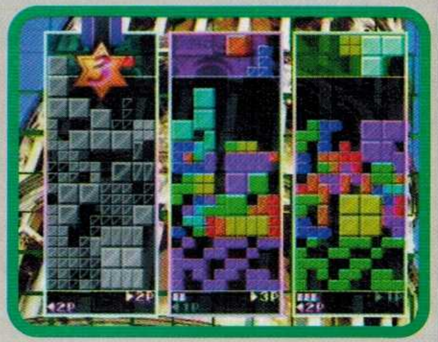


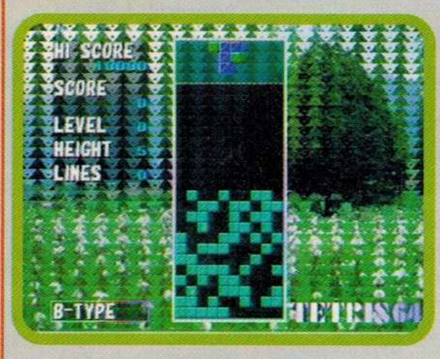


MUSICAS

Después de elegir tu modo y el tipo de juego que quieras, puedes elegir la música que más te agrade o si quieres completo silencio.

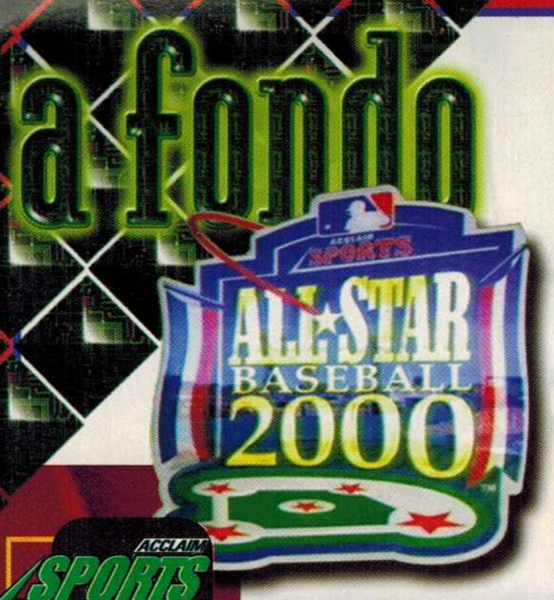
Tetris 64 es un juego excelente... para los adictos a Tetris. La verdad es que pudo haber estado muchísimo mejor, pero le faltó que tuviera más modos o tipos de juego, pero está aceptable. Lo que sí está muy violento es el modo de Giga Tetris en Familiss, pues no hay ni bandos, ni cuartel.

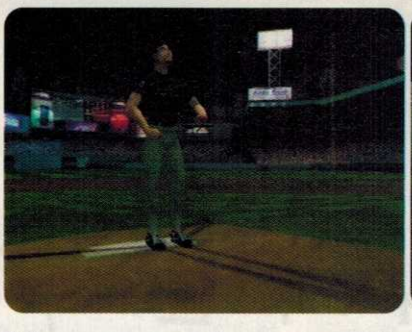


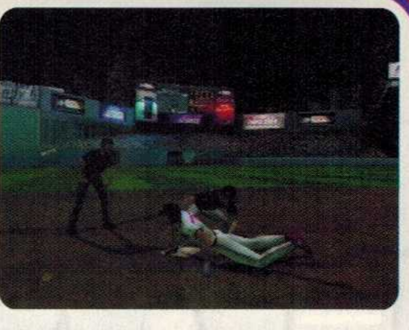


La música está bien y lo que levanta mucho el juego es cómo pasa de una pantalla a otra, pues tiene varias maneras de disolver la imagen y volverla a hacer, pero la verdad no es lo mejor del juego ni los fondos, aunque estén muy detallados. Esperemos que si llegan a atreverse a sacar una secuela, sea muchísimo mejor que este juego, pues la verdad, no es muy recomendable a menos de que seas un fanático de este tipo de títulos.


El juego que acompañará a la película...
STAR WARS
EPISODE I
RACER
DOS MOTORES, UN CAMPEON
SIN LIMITES
NINTENDO 64
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.
¡ ENCUENTRALO CON TU DISTRIBUIDOR AUTORIZADO !
www.nintendo.com.mx







Tal parece que a los cuates de Acclaim no les satisface crear el mejor juego de baseball, sino que ahora lo llevaron más allá del realismo, haciendo de All Star Baseball 2000 el mejor juego de baseball de todos los tiempos y de cualquier sistema.

Con mejores gráficas, música bastante pegajosa y muchísimo realismo, All Star Baseball 2000 nos da muchísimo más que jugar baseball, nos da la oportunidad de editar no un jugador, sino un equipo completo para arrasar con los demás equipos. Vamos a checar "A Fondo" este gran título.





ACCLAIM SPORTS
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

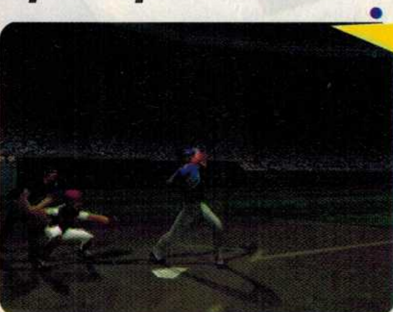
Desarrollado por

128 megabits
Memoria

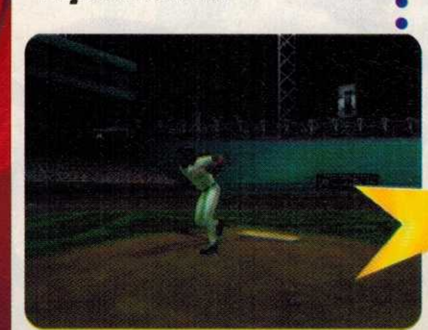
Deportes Baseball
Categoría

Abril 1999
Fecha de Salida

Para empezar, te podemos decir que este es un juego con una gran cantidad de opciones que afectan



dentro y fuera del campo. Vamos a checar uno a uno los modos de juego desde que entras, recuerda que es más espectacular si tienes conectado el Expansion Pak.



EN TODOS LOS MODOS

Antes de jugar dentro de cualquier modo, elige el tipo de control que desees, te sugerimos ampliamente Rookie si es la primera vez que vas a jugar, pues además de ser más divertido, es más sencillo de entender.



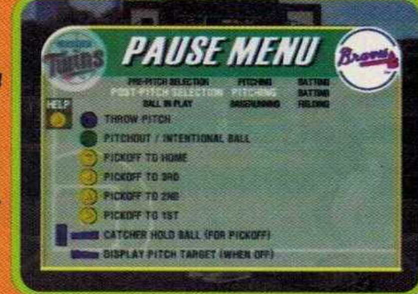


Después puedes indicar a tus jugadores, es decir, sus posiciones o qué jugadores quieres.



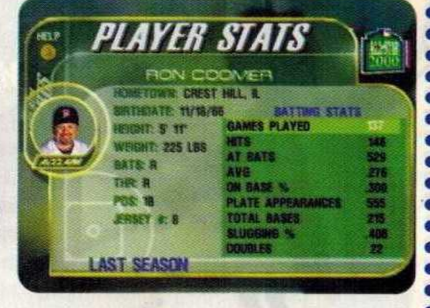
Ahora sí, después del debido respeto por el himno, ambos equipos ocupan sus lugares.

Las opciones cuando pones pausa varían según el momento, es decir, no puedes poner la repetición instantánea si todavía no hay ninguna jugada. Dentro de la pausa puedes cambiar el audio, cambiar jugadores y posiciones y checar los controles para cada ocasión (pitcheo, bateo, etc.), por mencionar algunas.



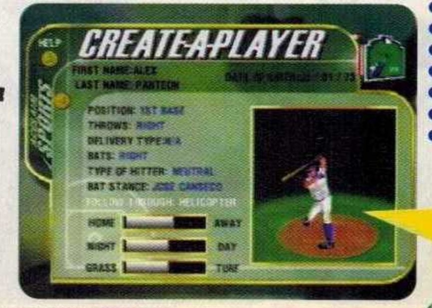
STATISTICS

En esta pantalla, puedes checar cómo van los equipos dentro en la temporada, sus estadísticas y cosas por el estilo, pero además puedes seleccionar a un jugador en especial y ver sus estadísticas personales, así como sus datos, procedencia, peso, altura, número de camiseta y si le gustan las garnachas.



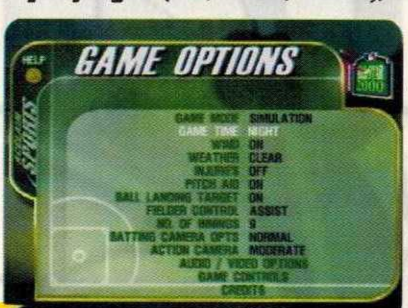


Por el otro lado, puedes especificarle en qué posición va a jugar, si es diestro o zurdo, de qué lado batea (qué feo se oyó eso), la posición que adopte esperando la bola y la manera en cómo golpee la bola, además del pasto, home y la hora.



GAME OPTIONS

En las opciones puedes cambiar el modo de juego (simulación o arcade), la hora en la que juegas (día, tarde, noche), si hay viento o no, si se pueden lastimar los jugadores, ayudas para principiantes y las cámaras, entre otros. Estos factores hacen el juego más real.

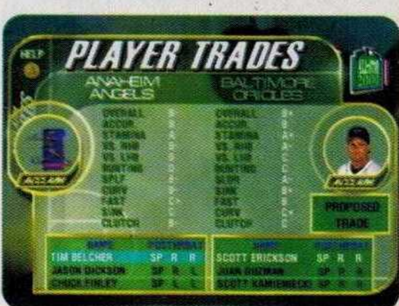


GENERAL MANAGER

Este es el modo que esperabas, aquí dentro hay más sub-modos que te mantendrán entretenido y podrás demostrar qué tan buen entrenador eres.

Roster Moves

Aquí puedes cambiar jugadores para tu equipo, deshacerte de otros y cambiarles ciertas cualidades, pero si no te parecen mucho los cambios que efectuaste, puedes resetearlos.

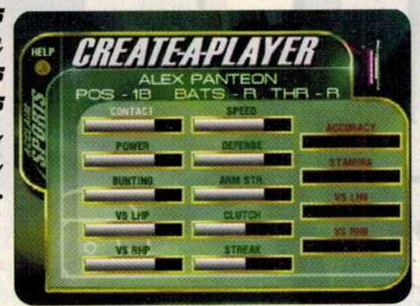


Create-A-Player



Deveras que este es uno de los modos que más se disfrutan en un juego, pero aquí tienes la opción de crear a todo un equipo entero. Puedes ponerle su nombre, apellido (si quieres, puedes ponerle tu nombre y seudónimo), su fecha de nacimiento, su altura y peso, el color de su piel, del cabello, si quieres que tenga barba o patillas, protectores para los ojos, calcetas, ¡e incluso lentes!

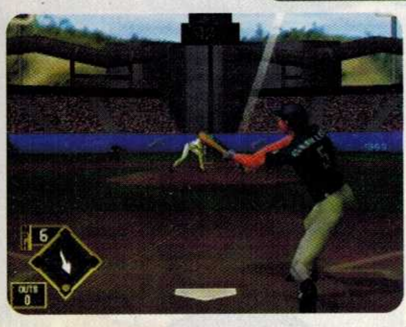
Además de que le puedes ir dando atributos a lo largo del juego. Y luego puedes cambiar, checar a tus jugadores en las demás opciones, darles posiciones, alineación, etc.



QUICK PLAY

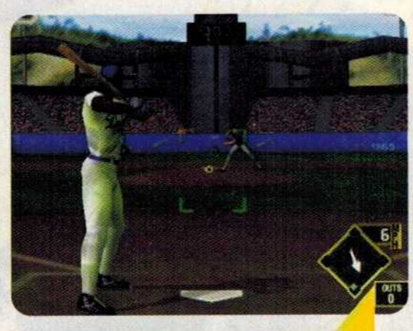
Este es un modo ideal para practicar, pues sólo es un partido amistoso que puede ser jugado por cuatro jugadores.





Recuerda que si pones pausa, podrás ver todas las opciones que necesites y si elegiste Rookie, te diremos lo básico del bateo, que es en lo que puedes tener muchos problemas.

Además te echaremos una mano con el pitcheo, que también es muy problemático si pones tu juego sin saber nada. Pero primero chequemos los otros modos.



MLB PLAY

Aquí elige entre Exhibition, New Season y New Playoffs.

En Exhibition, selecciona un equipo, luego puedes cambiar la alineación de tu equipo, escoger el estadio donde quieras jugar.



Esta es una opción donde se ve claramente el buen uso del Expansion Pak, pues puedes darle un Zoom al estadio y éste se mantendrá rotando, la verdad podemos decir que esto ayuda en el realismo del juego, pues está excelente.



Para New Season, deberás elegir cuatro equipos para iniciar una nueva temporada, luego podrás accesar a las acostumbradas opciones, alineación, estadísticas y ver cuándo y a qué hora son los partidos. Todos tus juegos y cambios los podrás salvar en tu Controller Pak.

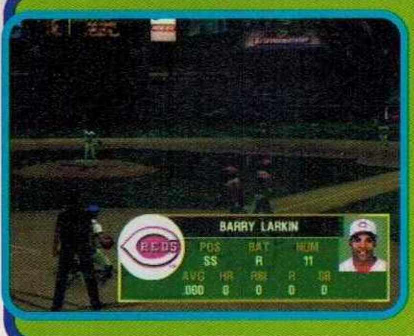


En New Playoffs elige a tu equipo para conquistar varios campeonatos, después el estadio, alineación, etc. Ahora sí, debes jugar como nunca.









Después del himno nacional, empezarás un juego como normalmente lo haces. Sigue las mismas recomendaciones que en Quick Play.

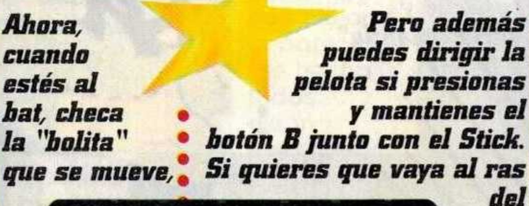
TIPS BASICOS

Para que aprendas rápidamente a jugar este gran título, sigue estos tips.



Aunque recuerda que esto es muy básico, hay muchas más opciones para disfrutar al máximo este juego y más si eres un fan de este deporte, te gusta la perfección y conoces todas las terminologías, cambios y equipos. Pero si no eres muy aficionado a este tipo de deporte ¡no te preocupes!, con lo siguiente podrás retar a quien tú quieras y jugar con gusto All Star Baseball 2000.





Ahora, cuando estés al bat, checa la "bolita" que se mueve, ésta es el lugar dónde se espera que pase la bola, ahora rápidamente coloca el cursor justo en la bolita y batea con el botón A.



HOME RUN DERBY



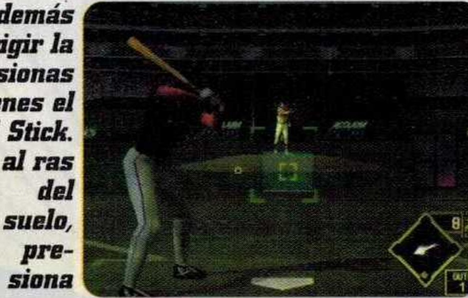
En Home Run Derby nada más bateas con cierto número de jugadores para ver quién es el mejor, aunque es muy sencillo este modo, es de gran utilidad para acostumbrarte al bateo, checa muy bien cómo bateas y hacia dónde dirigir la bola, pues de esto se decide tu juego en los demás modos.





BATEO

Primero, en esta pantalla elige tu tipo, en este caso Rookie, ahora mueve el control hacia el equipo que desees, si no lo haces, el CPU se hará cargo de la situación.



Pero además puedes dirigir la pelota si presionas y mantienes el botón B junto con el Stick. Si quieres que vaya al ras del suelo, presiona y mantén B junto con el Stick hacia arriba (checa la inclinación del cuadro azul), para que cuando batees, la bola salga golpeando el suelo. Esto ayuda mucho si quieres avanzar sólo una base y darle tiempo a un compañero de cambiar de base.





Ahora, que si quieres que salga hacia arriba (lo cual ayuda para hacer un Home Run), presiona y mantén B junto con el Stick hacia abajo para que le des ese efecto a la bola. Una vez más, checa la inclinación del cuadrito azul.



Pero si quieres darle mayor efecto y dirección a la bola, presiona el Stick hacia la izquierda o a la derecha para girar más el cuadrito y darle "chanfle" a la bola.



PITCHEO

Cuando estés pitcheando, los botones C indican la 1ra, 2da y 3ra base y home. Checa el diagrama, para que sepas cuándo y a qué base tirar la bola cuando estés pitcheando o de jardinero. Checa estos ejemplos:



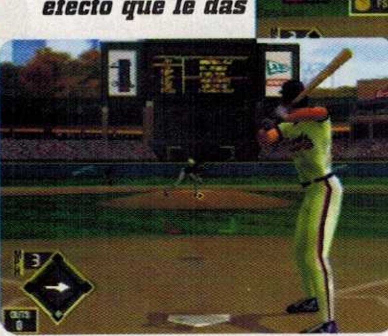


Primera Base
Segunda Base

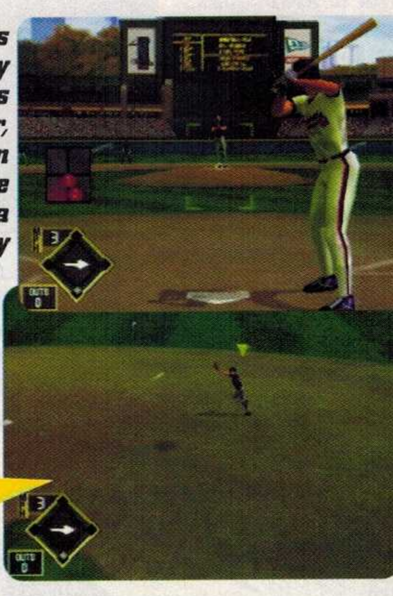




Tercera Base
Home



Si estás pitcheando a un bateador, los botones C indican en la pantalla el efecto que le das a la bola, es decir: curva, recta, etc. Apuntas con el Stick y disparas con A.



Si hay corredores en una base, y los quieres sorprender, presiona el botón C que corresponda a esa base y luego otra vez ese mismo botón.





Si el bateador mandó la bola por los aires, manejarás al jardinero más cercano (el rombito amarillo lo indica), una vez que tengas la bola, lánzala hacia la base que desees con los botones C según el diagrama.

Esperamos que estos mini tips te sirvan de mucho para que practiques este gran juego, que vale la pena checar. All Star Baseball 2000 es, por muchas cosas, el mejor juego de Baseball que hemos visto para cualquier sistema, el realismo es increíble y más si tienes el Expansion Pak, la opción de salvar tu juego y los avances de los equipos (sin olvidar el editado), lo hacen muy aceptable y el uso del Rumble Pak no lo vemos muy necesario, pero está bien. Definitivamente es un título que debes jugar si eres aficionado, si no, no está por demás jugarlo un par de veces.



Pues esta vez Midway nos ha presentado muchos juegos y varios de carreras, pero ninguno es como éste. Micro Machines 64 Turbo te da la opción de manejar varios modelos de esta singular línea de miniaturas dentro de pistas "improvisadas" en distintos lugares como son: mesas de billar, de cocina, etc.



Bueno, después de esta pequeña reseña de este gran (¿o será pequeño?) título, vamos a checar los diferentes modos de juego que te puedes encontrar aquí, lo curioso es que pueden jugar hasta ocho personas simultáneamente, más adelante te hablaremos de este singular modo.



Compañía

Accesorio

No. de Jugadores: 1 a 8 alternadamente



Clasificación

Desarrollado por



Memoria: 96 megabits



Categoría



Fecha de Salida: Marzo 1999

Stats





Dentro de este modo encontrarás varias opciones, la primera son los récords, que serán grabados únicamente en el Controller Pak y bajados de ahí mismo. La segunda son los récords que hayas logrado en Time Trial, el otro son los que tengas de Test Drive.

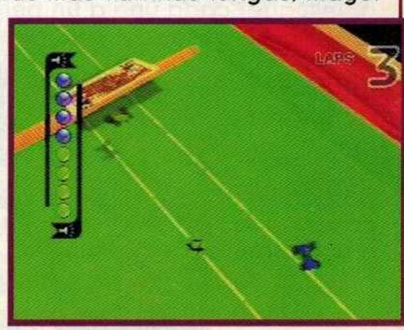
1 Player

Selecciona primero al personaje que mejor te parezca (de hecho todos están medio feos, pero bueno...), ahora si quieres, cámbiale el nombre y guárdalo en tu Controller Pak. Ya estás listo para competir.

Head to Head



En este modo compites contra un coche controlado por el CPU, es ideal para practicar y adaptarte a la movilidad. Dentro puedes elegir la dificultad con la que quieras competir. Y luego selecciona el nivel de turbo, esto quiere decir que mientras más llantitas tengas, mayor será la velocidad de los autos y viceversa.



Challenge



Este modo es muy divertido, compite contra cuatro carros en una pista con tres vueltas, si ganas, obtendrás un coche extra. También debes seleccionar el nivel de turbo.

Time Trial Challenge

En este modo corres contra el reloj, así que debes hacerlo bien para avanzar a la siguiente escena.



Time Trial Single Race

Si lo que quieres es mejorar tus tiempos, este es el modo para hacerlo. Elige entre una o tres vueltas y corre en la pista que desees mejorar o practicar. Antes de cada carrera, puedes probar los controles de tu vehículo en la ventanita.





Multiplayer

Ahora sí, pueden correr hasta cuatro jugadores en este modo, en dos diferentes categorías: Single Race y Tournament.

Single Race y Tournament

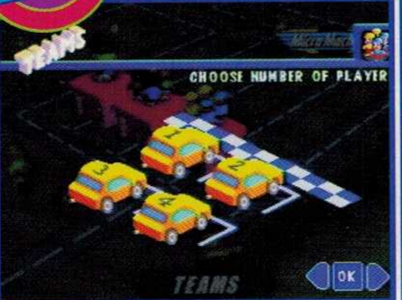


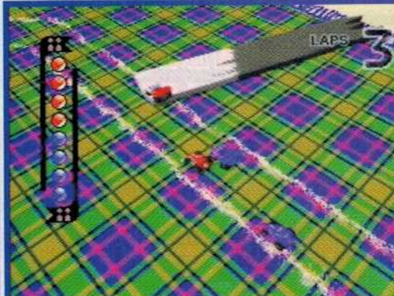


En la primera categoría, los cuatro corren en uno de los circuitos nada más de "cotorreo" y en Tournament el primero que gane tres carreras de cinco, gana la copa. En ambas se pueden usar armas para atacar a los demás competidores. Pero en Tournament hay siete diferentes campeonatos y dependiendo del que elijas, serán los premios.

Teams

Este modo es similar al de Multiplayer, pero la diferencia es que aquí dos jugadores participan en equipo contra los otros dos (también en equipo), en este modo también hay Tournament y Single Race.







Party Play

En este modo pueden participar hasta ocho jugadores, esto está medio complicado, pero lo vamos a explicar ahora mismo, pues se maneja distinto según el modo de juego.

Time Trial Single Race

Para que puedan jugar más individuos aquí, deben de escoger cada uno a un personaje, ahora, cada uno correrá solo y al terminar, le pasará el control al siguiente jugador y así sucesivamente, es con las mismas reglas que Single Race. No parece complicado (por ahora).







Time Trial Tournament

No hay mucho qué decir sobre este modo, pues es una combinación del Tournament normal y el Time Trial Single Race. Así que ahora sí pueden jugar hasta los primos que vienen de visita.





Keepsies



Para jugar este modo debes tener salvado en tu Controller Pak un personaje y coche especial, pues aquí se trata de "apostar" los coches, si pierdes, pierdes tu coche. Si ganas, le quitas el coche al perdedor.

Knockout



Este es un modo de eliminación donde participan hasta ocho jugadores también, pero con eliminatorias. Este sí que es un torneo.



Pad Share



¿En tu casa no son compartidos? Pues lo sentimos mucho, pues este modo lo exige. Se trata de que los ocho participen en equipos de dos, pero con el mismo control. Para esto deben de seguir este tipo de control, que es un poco raro, pero que sirve muy bien. Toma en cuenta que los coches aceleran solos, así que sólo hay izquierda, derecha y freno.

Jugador 1 (o izquierda) — Control Pad

Izquierda:	Freno
Arriba:	Izquierda
Abajo:	Derecha

Jugador 2 (o derecha) — Botones C

C-Derecha:	Freno
C-Arriba:	Derecha
C-Abajo:	Izquierda

Micro Machines 64 Turbo es un excelente juego, pero sí podemos decir que el modo de Pad Share es algo complicado al principio, pero después te acostumbras a manejarlo. Lo malo que le vemos es que se pierde mucho la continuidad del juego cada vez que se saca ventaja de los contrarios y tienes que esperar a que tu cochecito deje de brincar. Pero en resumen es un buen juego que vale la pena echarleun ojo.

a fondo

California SPEED

Para todos aquellos que la velocidad sea su segundo nombre y que no respeten ni los altos, Midway les tiene un título que les encantará. California Speed es un buen juego que no se mete mucho en eso de los atajos ni conseguir nada, únicamente en la velocidad y en llegar primero, pero lo malo es que sólo puede ser jugado por dos personas a la vez, fuera de eso, es un juego que bien vale la pena darle una buena revisada.





Compañía: Midway

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE (E) — Content rated by ESRB

Desarrollado por: Midway

Memoria: 128 megabits

Categoría: Deportes Carreras

Fecha de Salida: Marzo 1999

SIMPLEMENTE: ACELERA



Muy bien, ya quedamos en que a ti no te interesa hacer atajos ni andar colectando poderes, ni puntos ni muchos menos tener ventajas como son: armas, conchas, nitros, etc. Sólo te gusta ir en tu coche a la velocidad del chamuco, escuchando música con el volúmen alto y demostrar que eres el mejor en una carrera justa, pues este juego es para ti, que no tienes tiempo que perder. Pero antes de pisar el acelerador, dale una repasada a este artículo para que te enteres de los conocimientos necesarios y sólo tengas que acelerar.

LOS RECORDS

Este es un juego con la temática muy sencilla, los modos también son sencillos y los controles... también. Pero primero veamos la opción de los récords.



Como te has de imaginar, aquí puedes checar todos tus mejores tiempos en las diferentes pistas que contiene el juego, pero recuerda que es preferible que uses un Controller Pak para guardar los récords, ya sean tuyos o de tus amigos, hermanos, primos, cuñados, etc, pues así no los perderás.

LAS OPCIONES

Esta es una de las cosas que menos quieres estar cambiando a cada rato ¿no crees?, pues es fastidioso tener que estar configurando opciones cada vez que quieras jugar, pero éstas son simples, sólo tienes Audio y Controls. En Audio puedes subir o bajar el volumen de los efectos del juego y la música, así como escuchar las canciones que tienen las pistas, las cuales están muy prendidas (menos la campirana).







Dentro de Controls, cada jugador podrá configurar los botones de su control sin mucho problema, pues A es para acelerar, B es para frenar, con el Stick controlas el coche, cambias la velocidad hacia arriba con R, la bajas con L y cambias la vista de la cámara con C-Arriba. Si quieres resetear los controles, presiona al mismo tiempo L y R.

LOS AUTOS

Para que no digas que no hay un coche de tu color favorito, este juego tiene la opción para seleccionar un coche y le des tu toque particular, pues trae una gama de colores que puedes combinar para que te quede justo como tú lo deseas. Checa este ejemplo:



Este es el original.



Pero le puedes dar un toque de azul metálico.



¡Así se ve mejor!

1 PLAYER

Dentro de este modo encontrarás cuatro tipos de sub-modos, el primero es para correr y los otros tres sólo son para crear, borrar y bajar corredores del Controller Pak, puedes guardar hasta cinco jugadores en cada Controller Pak, pero si hay otros Paks en los otros controles, puedes bajar cualquier jugador de cada uno de ellos.



RACE

Aquí ya puedes jugar en tres diferentes modos: Single, Practice y Series. Te recomendamos que primero corras un poco en Practice y luego en Single para practicar un poco antes de entrar en Series.

SINGLE

En Single puedes elegir cualquiera de las once pistas disponibles, pero puedes accesar a más si... sigue leyendo para enterarte. Antes de entrar en la carrera, puedes cambiar ciertos factores en el juego, abajo del nombre de la pista, está el "factor" y abajo está el cambio que quieras hacer.

Mirror

Esta opción te voltea las cosas horizontalmente (incluso el volante de tu carro), pero recuerda que es mejor que practiques esta opción pues las carreras normales no son así.



Traffic

Puedes escoger entre poco tráfico, normal, mucho o nada.

Es preferible que elijas poco en lo que te acostumbras al control del coche.

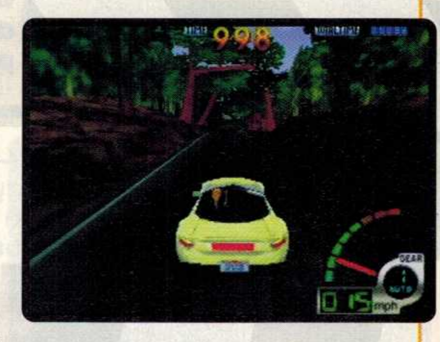


Drones

Si quieres correr solito sin los siete competidores que te "acompañan", o si prefieres menos, esta opción te lo permitirá.

PRACTICE

En Practice puedes cambiar únicamente el Mirror y además escoger la pista, pero aquí cuentas con 999 segundos para que practiques todo el tiempo que quieras. Este es un buen modo para practicar, pero la verdad sin la competencia, ni la presión del tiempo, se vuelve un poco aburrido, pero te sirve para mejorar tus tiempos.



SERIES



Dentro de esta opción, hay varias categorías, las cuales varían por el peso de los vehículos que contiene cada una, pero no te angusties, vamos a ver cada una muy de cerca. Tanto las semanas de cada categoría, como las semanas y las pistas que incluyen.



Esto se refire a que cada semana corres las pistas y debes llegar en uno de los tres primeros lugares para seguir avanzando a la semana siguiente, si lo logras, puedes abrir nuevas pistas y accesar a nuevos carros en cada categoría.

Light Pistas Incluídas:

1a. Semana:	*2a. Semana:*	*3a. Semana:*
Silicon Valley	*Silicon Valley*	*Silicon Valley*
Santa Cruz	*Santa Cruz*	*Santa Cruz*
Central Valley	*Central Valley*	*Central Valley*
Mojave	*Mojave*	*Mojave*
San Diego	*San Diego*	*San Diego*

Sport Pistas Incluídas:

1a. Semana:	*2a. Semana:*	*3a. Semana:*
Los Angeles	*Los Angeles*	*Los Angeles*
Mt. Shasta	*Mt. Shasta*	*Mt. Shasta*
Highway 1	*Highway 1*	*Highway 1*
San Francisco	*San Francisco*	*Fuji*
Monterrey	*Mt. Fuji*	*Clover*

Heavy: Pistas Incluídas:

1a. Semana:	2a. Semana:	3a. Semana:
Monterrey	Monterrey	Monterrey
Yosemite	Yosemite	Yosemite
Mojave	Mojave	Mojave
Mt. Shasta	Mt. Shasta	Mt. Shasta
San Francisco	Oval	Oval



State Series

Esta serie se trata de competir en todas las once pistas iniciales, una tras otra. Tu posición se determinará del total de los mejores tiempos de las once pistas. Lo bueno es que aquí puedes elegir cualquier vehículo.

Este es el orden de las pistas en esta serie:

Pista 1:	Silicon Valley	Pista 7:	San Diego
Pista 2:	Santa Cruz	Pista 8:	Mojave
Pista 3:	Monterrey	Pista 9:	Yosemite
Pista 4:	Highway 1	Pista 10:	Mt. Shasta
Pista 5:	Central Valley	Pista 11:	San Francisco
Pista 6:	Los Angeles		

California Cup

Pero si tu misión en la vida es correr, esta serie es para ti. Aquí debes pasar seis semanas con tres pistas.







Este es el cuadro de las semanas y las pistas:

1a. Semana:	2a. Semana:	3a. Semana:
Silicon Valley	Highway 1	Santa Cruz
Monterrey	Mojave	Monterrey
San Francisco	Central Valley	Silicon Valley
4a. Semana:	**5a. Semana:**	**6a. Semana:**
Los Angeles	Mt. Shasta	Monterrey
San Diego	Yosemite	Highway 1
Highway 1	San Francisco	California (new)

LAS PISTAS

Vamos a checar de volada las once pistas iniciales para que te des una idea de lo creativo y original de este juego, pero lo que sí no vamos a poder negar es que se ve un poco como "pueblo fantasma" y que se ve muy poligonal.

Silicon Valley



Los puentes y el aeropuerto están muy padres, pero lo que sí está muy ingenioso es cuando entras a esta parte, dentro de un circuito electrónico.

San Francisco

Los subniveles del puente están muy bien, pero necesitas estómago de acero para no sentir vértigo cuando vas sobre el puente.



Monterrey

Aunque la sección de playa no sea muy especial, sobre el



muelle, mejora un poco y así sigue muy normal, incluso dentro del acuario.

Highway 1

Las zonas de bosque se ven muy reales, dentro y fuera, las vueltas no son tan



prolongadas y todo va muy bonito sobre el agua, pero les hubiera quedado mejor cuando la salpicas.

Central Valley

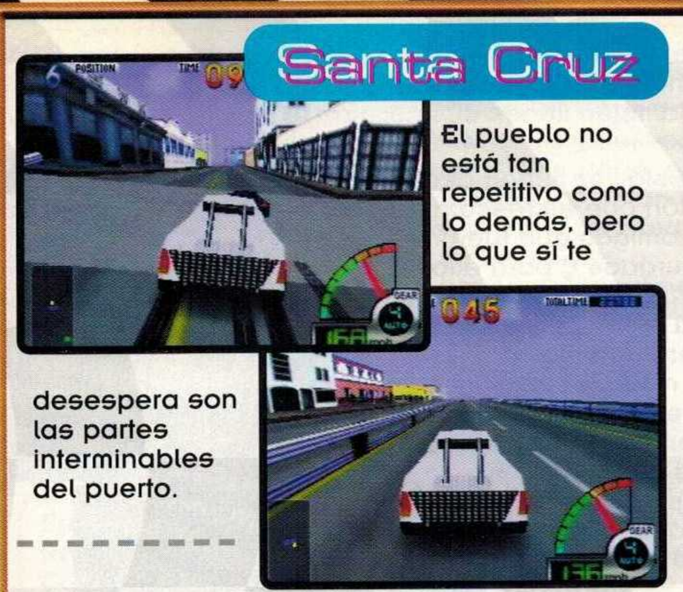
Lo único que podemos decir de esta pista es que está muy bien cuando estás dentro





del centro comercial, pero las escaleras están muy largas como para subirlas a pie ¿no?

Santa Cruz



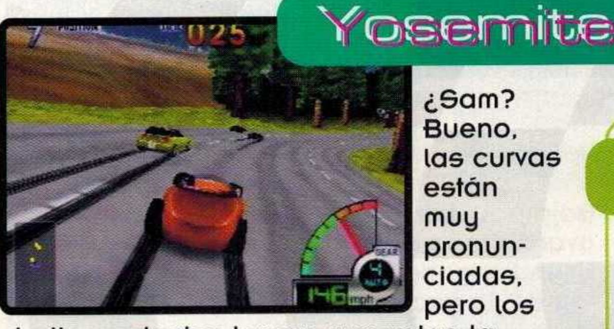
El pueblo no está tan repetitivo como lo demás, pero lo que sí te desespera son las partes interminables del puerto.

San Diego



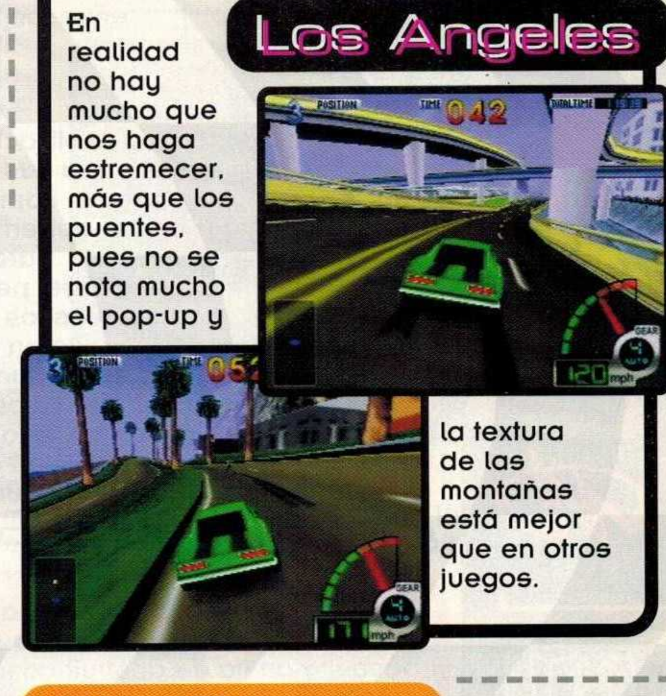
Los puentes están mejor hechos aquí, pero nada se compara con los saltos que te avientas entre los porta-aviones.

Yosemite



¿Sam? Bueno, las curvas están muy pronunciadas, pero los bellos paisajes hacen que valga la pena. En especial, los arrollitos que cruzas.

Los Angeles



En realidad no hay mucho que nos haga estremecer, más que los puentes, pues no se nota mucho el pop-up y la textura de las montañas está mejor que en otros juegos.

Mt. Shasta



¿Qué dijimos de la textura? Pues aquí sí les falló, pero ya dentro del volcán, el papel tapiz luminoso de lava se ve muy bien.

Mojave Desert



¿Aliens incubados? Esta pista está un poco al estilo Independence Day, además de la sicodelia de antes de la meta.

a fondo

Rampage 2 Universal Tour

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: TEEN — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: AVALANCHE

Memoria: 128 megabits

Categoría: Arcade

Fecha de Salida: Marzo 1999

Una vez más, los monstruos regresan para sembrar el terror entre los habitantes del mundo y alrededores, aunque también tienen sus propias razones.

Esta vez tienen otra motivación que es rescatar a sus amigos que fueron capturados y para ello, deben pasar 25 ciudades para rescatar a uno de ellos, pero esto no va a ser fácil, pues los molestos humanos los quieren exterminar, así que como buen monstruo, debes mantenerte lejos de cualquier cosa que te lastime, destruir los edificios que puedas y mantenerte sano comiendo tus humanos de cada día.



Aunque la temática es sencilla, Rampage 2 Universal Tour requiere más que técnica, se necesita ansia de destruir cosas y devorar gente, así que si tú eres un pacifista, Rampage no es tu tipo de juego, pero si eres la destrucción encarnada, ¡adelante con el artículo!

OPTIONS

Como ya es nuestra costumbre, las opciones es algo que debes checar antes de iniciar cada juego. Dentro de las opciones encontrarás lo siguiente:

Controls: Configura tu control como lo sientas más a gusto.

Sound: Si te molesta la música fuerte o quieres oir los gritos de las personas más fuerte, regula esto aquí.

Game Modes: Decide entre dañar o no a un monstruo amigo, compartir las vidas o la dificultad que quieras.





Introduce aquí los passwords que obtengas para que puedas accesar a los monstruos que vayas rescatando.

PASSWORD

SAVED GAMES

Baja aquí tus juegos que ya tengas avanzados para que sigas en la acción. Es indispensable que cada avance que logres, lo guardes en tu Controller Pak para que no tengas que empezar la destrucción otra vez (¿o será mejor volver a demolerlo todo? Mmmmhh...)



START GAME



¡Ahora sí! Elige a tu monstruo y comienza un nuevo juego, que tus amigos están esperándote. Pero si tienes cuates o hermanos igual de locos que tú, pueden iniciar la destrucción por partida triple.



Elige al monstruo que quieras rescatar y empieza por ese continente.

LOS MONSTRUOS

Estos son todos los monstruos que encuentras en Rampage 2 Universal Tour, pero sólo empiezas con Boris, Curtis o Ruby, los demás los vas consiguiendo mientras avanzas. Para realizar los Ataques Especiales de los monstruos, debes tener la línea de poder (bajo tu vida), llena hasta el máximo.



A: Salto



B: Golpe



C-Abajo: Patada



C-Abajo + Arriba: Uppercut



A luego C-Abajo: Flying Kick



A (repetidamente): Vuelas



C-Abajo (subido en un edificio): Building Smash



A + Abajo (en lo alto de un edificio): Building Stomp

Movimientos Generales

Estos son los movimientos que comparten todos los monstruos, procura familiarizarte con ellos para que puedas comenzar un juego sin problemas.





Boris

Ataque Especial: Rhino Charge: Boris corre y embiste, cuando realiza este movimiento puede destruir un edificio entero.





Curtis

Ataque Especial: Rat Bottom Feeder: Cuando efectúas este movimiento, Curtis corre y salta hacia el vehículo más cercano y lo destruye completamente.



George

Ataque Especial: Ape Stomp: Aquí George exhibe su fuerza al saltar y caer en el suelo para dañar todo lo que esté cerca de él.





Lizzie

Ataque Especial: Fire Breath: Lizzie puede lanzar una bola de fuego que daña todo lo que toca, tienes tres disponibles.





Myukus

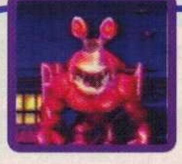
Ataque Especial: Exploding Eyeball: Myukus expulsará su ojo y éste rodará un poco y luego explotará, dañando todo lo que esté cerca.





Ralph

Ataque Especial: Wolf Howl: Ralph aullará y destruirá todo lo que esté en la pantalla.





Ruby

Ataque Especial: Lobster Can Opener: Ruby gira como trompo destruyendo todo a su paso.

¡ATENCION MONSTRUOS!

Lo que se debe y lo que no se debe hacer .

- Come todos los humanos que puedas, pero ten cuidado porque en las ventanas hay también basura. Al comer cosas saludables, llenas la barra para los Especiales.
- Para derribar un edificio rápidamente, golpea un lado del edificio y luego sube al techo y golpéalo hasta que caiga.
- Fíjate muy bien cuando salgan tanques, personas o aviones disparándote, sube a un edificio para esquivarlos y caerles por atrás.
- Para terminar con las escenas donde rescatas a un amigo, primero destruye los edificios y luego la jaula grande para liberarlo.

Este es un juego que te mantendrá entretenido por un largo tiempo, pero a veces se torna monótono y es mejor que lo salves para luego seguir jugando, pero la verdad es que está muy detallado y la variedad de personajes lo hace mejor que su antecesor.



¡¡¡APROVECHA ESTA SUPER PROMOCION!!!
EN LA COMPRA DE TU
GAME BOY® pocket
CON: DKL O DKL 2
Obtén absolutamente
¡GRATIS!
un
POKÉMON PIKACHU
* APLICAN RESTRICCIONES
** PROMOCION VALIDA A PARTIR DE ABRIL '99 O HASTA AGOTAR EXISTENCIAS
Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx

¿Qué hay dentro de...?

Pokémon Pikachu



Últimamente hemos recibido muchas cartas preguntándonos que ¿qué onda con el Pokémon Pikachu?, ¿qué es?, ¿qué come?, ¿qué hace?, ¿dónde se consigue?, ¿de dónde salió?, ¿a qué se dedica?, etc. Debido a esto, hemos decidido ver ¿qué hay dentro de Pokémon Pikachu? y así resolver todas las dudas.

Lo más conocido de Pokémon Pikachu, es que está basado en el personaje más popular del juego de Game Boy Pokémon: Pikachu. Después de la fama de este personaje, en Japón apareció un juguete del estilo del Tamagochi, de nombre Pocket Pikachu. Luego ese juguete llegó a América con el nombre de Pokémon Pikachu.





Pero, ¿qué es en realidad el Pokémon Pikachu?
Pues, físicamente, es muy parecido a un Game Boy, ya que tiene una pantalla, una cruz direccional, los botones Select, Start, A y B; su color es amarillo, no pesa más de 40g y su tamaño es: 49.6mm de ancho x 62.5mm de alto x 28mm de grueso. Gracias a estas características, puedes llevarlo contigo a cualquier parte y sin ningún problema, ya que no hace mucho bulto. También tiene un clip para que puedas sujetarlo a tu cinturón y un orificio en la parte de arriba, por si prefieres traerlo como collar.

Por lo que ya hemos mencionado, aparentemente Pokémon Pikachu es como un Tamagotchi (o sea, una mascota virtual), pero exclusivo de Nintendo, sin embargo, es tan distinto, que sus propios creadores lo lanzaron al mercado con el nombre de "Amigo Virtual" (ya verás por qué).



Y, ¿cuál es el chiste de Pokémon Pikachu?

El objetivo es hacerte compañía, pero, a diferencia de las mascotas virtuales, Pikachu no te molestará tanto y por lo tanto, no absorberá tu tiempo. Además, Pokémon Pikachu tiene muchas cosas interesantes.



Lo primero que debes hacer al adquirir tu Pokémon Pikachu, es quitarle el seguro; de esta forma, verás cómo sale Pikachu de su Pokéball y así comenzará todo el juego.

Hay dos elementos muy importantes en Pokémon Pikachu:

El Reloj

Después de que aparezca Pikachu por primera vez en la pantalla, deberás ajustar la hora, ya que este juego cuenta con un reloj interno, el cual servirá, entre otras cosas, para que Pikachu organice sus actividades; así, por ejemplo, se despertará a las 7:00 AM, almorzará a las 12:00 PM, estudiará a las 5:00PM o se dormirá a las 9:00PM. Pikachu es autosuficiente y todo esto lo hará sin quitarte nada de tiempo ni molestarte en los momentos más inoportunos.



El Contador de Pasos

Esto es lo más innovador. En la pantalla aparecerá una puntuación la cual se incrementará por cada paso que des. Una de las principales funciones de este contador es la de ganar Watts.

Pikachu estará todo el tiempo en la pantalla y, por lo general, tendrá un estado de ánimo, el cual se reflejará en sus acciones o en sus gestos. Puedes saber también qué estado de ánimo tiene Pikachu si presionas el botón Select. La manera de hacer que el ánimo de Pikachu mejore, es regalándole Watts, los cuales se obtienen fácilmente; cada que juntes veinte puntos en el contador de pasos, ganarás un Watt. Entre más Watts le regales a Pikachu, más agradecido estará y se encariñará poco a poco contigo. En cambio, si lo ignoras mucho tiempo y no le regalas Watts, él se enfadará contigo, e inclusive puede desaparecer de la pantalla.



Como ves, la única "responsabilidad" que tienes con Pikachu, es regalarle Watts, y no tienes que invertir nada de tiempo, ya que los Watts se van incrementando mientras tu vas caminando, corriendo, andando en bicicleta, haciendo ejercicio, o lo que sea, mientras estés moviendo al Pokémon Pikachu. Es más, si no tienes mucho qué hacer, o estás nervioso (como es el caso de Gus cada que se tiene que entregar la revista), puedes estár agitando a Pikachu hasta que se te canse el brazo, de esta forma el contador de pasos se incrementará super rápido y ganarás muchísimos Watts para regalarle a Pikachu.



Claro, hay otra forma de ganar Watts para Pikachu. Dentro de Pokémon Pikachu, hay un mini-juego de azar (que en inglés a este tipo de juegos les llaman "Slot Machine"). Tres casillas, con distintas figuras estarán girando rápido y deberás detener cada casilla; si consigues poner en la línea de en medio tres figuras iguales, ¡ya ganaste! Dependiendo de la figura, será el número de Watts que ganes... ¡Puedes ganar hasta 500 Watts con un sólo golpe de suerte! ... sí, esto suena como a comercial de lotería instantánea, pero no encontramos otra manera de meterle emoción a esta descripción. ¡Ah!, se nos olvidó mencionar que para jugar, tienes que dar cinco Watts, los cuales no son reembolsables, sin importar si ganaste o perdiste.
Este juego es excelente contra el aburrimiento, sobre todo si estás formado en una fila interminable, atrapado en el tráfico, de plantón en tu Universidad o esperando a alguien.



También tiene otras utilidades. Como tiene reloj, puedes ver la hora en cualquier momento (muy buena opción para quién no le gusta traer relojes de pulsera). También cuenta con alarma, y ésta sonará a la hora en que la programes; esta alarma es muy útil para avisarte o recordarte algo, por ejemplo, una cita a X hora o que ya va comenzar tu programa favorito de T.V., o simplemente para despertarte.

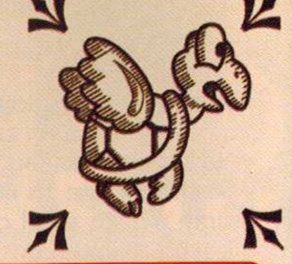
Pokémon Pikachu funciona con una pequeña pila (como las de los relojes), pero para ahorrar energía, cuenta con un sistema muy similar a un protector de pantalla, ya que el Pokémon Pikachu se apagará automáticamente después de un momento de no usarlo; y aún apagado, los pasos se seguirán acumulando. Y la verdad es que no gasta casi nada de energía, ya que, varias personas de la redacción de Club Nintendo y de Gamela, poseedoras de un Pokémon Pikachu, no han tenido la necesidad de cambiarle la pila, pese a que ya tienen bastantes meses con él.

Lo que hace atractivo a Pokémon Pikachu, es que es igual o más divertido que una Mascota Virtual, pero sin tener que darle de comer, bañarlo, limpiarlo, curarlo, dormirlo, jugar con él, o de ese tipo de cosas que te quitan tanto el tiempo, lo único que debes hacer es ponerle atención unos cuantos minutos al día para regalarle Watts y mantenerlo de buen humor contigo. Además, Pokémon Pikachu es eterno y no "se regresa a su planeta", como era el caso de las mascotas virtuales que, si los perdías por falta de atención, después tenías que pagarte un siquiatra para que te quitara el trauma, porque de verdad que era deprimente.

Las funciones del Pokémon Pikachu son más sencillas de lo que parecen en este artículo y, la verdad, es muy recomendable por lo compacto, por lo bien diseñado, por lo divertido, por lo práctico... en fin, si tienes la oportunidad de adquirirlo, hazlo y verás que no estamos exagerando. Además, si eres todo un fan de Pikachu, tendrás la oportunidad de verlo haciendo un montón de cosas, ya que cada vez que le pongas atención lo sorprenderás haciendo cosas normales, como lavarse los dientes, jugar en la arena, correr o andar en un coche; o si le regalas Watts, hará cosas especiales, como tocar el piano, nadar, volar o saltar de felicidad. En fin, hay muchas posibilidades de diversión con Pokémon Pikachu.







Superman no ha muerto...

NOVEDADES

Si alguien recuerda, de la primera "Ola" de títulos que se anunciaron para el N64, el último de los juegos



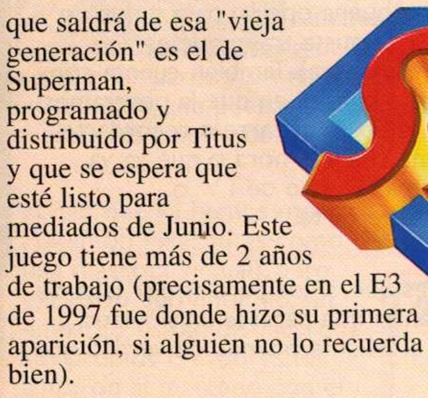
que saldrá de esa "vieja generación" es el de Superman, programado y distribuido por Titus y que se espera que esté listo para mediados de Junio. Este juego tiene más de 2 años de trabajo (precisamente en el E3 de 1997 fue donde hizo su primera aparición, si alguien no lo recuerda bien).

Esta es definitivamente una muy buena noticia para los fanáticos de este personaje y es que debido a los



múltiples retrasos, ya se estaba poniendo en duda la aparición de este juego. Pero afortunadamente los programadores de Titus en Francia se pusieron las pilas a fines del 98 y lo que va de este 99 para pulirlo; la verdad es que sí lo necesitaba un poco, pues la versión que vimos hace poco más de un año aún dejaba mucho qué desear. Sin embargo, ahora con algunas pantallas de juego que nos hicieron llegar las personas de Titus, se puede ver que hay una mejoría en cuestión de gráficos y lo mismo dicen que se aplica para la movilidad y el factor diversión.

Por si alguien no recuerda bien, o no le interesó leer sobre Superman para N64 en el momento en el que hablamos de él, podemos adelantar que se trata de un juego de



Acción - Aventura en el que Superman tiene que cumplir con diversos objetivos, entre los que están el rescate de Lois Lane, aventarse su reglamentario "Round" contra Lex Luthor o evitar la destrucción de ciudad Metrópoli a manos de su más temible enemigo: Darkseed. Superman debe enfrentarse a una buena cantidad de rivales y enemigos y para hacerles frente

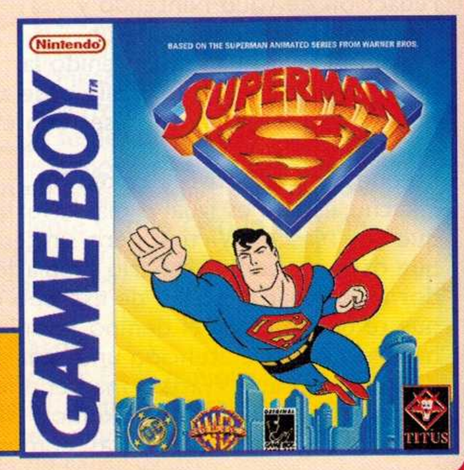


puede usar sus habilidades más famosas, como su súper fuerza, su visión de rayos caloríficos y su gran velocidad.

El juego utiliza una perspectiva de tercera persona muy recurrida en los juegos de 3D. Es decir, la "cámara" siempre estará detrás de Superman, pero también como ocurre en estos juegos podrás modificar un poco la visión en este título.

Pues a decir de la gente de Titus y por las apariencias, este juego promete bastante. Sin embargo, aún le falta pasar por las "exigentes manos" de nuestros analistas para que te podamos dar nuestro punto de vista crítico del juego (probablemente para el siguiente ejemplar) y ver el resultado de tanto tiempo de desarrollo.

Titus se encuentra trabajando también en una versión de este título para el Game Boy.





Bueno, y ya que estamos hablando de la compañía francesa Titus, tenemos que aprovechar para avisar que se preparan para lanzar un nuevo juego para el GBC. Este juego tiene el nombre Titus Jr. y el protagonista se trata nada más y nada menos que del Zorro Titus, la mascota de la compañía (alguien que ya haya tenido algún juego de Titus seguro lo identificará).

Este juego se maneja en una perspectiva de 2D, en la cual son muy buenos programando en Titus. A grandes rasgos en este título el personaje debe ir avanzando por distintos mundos llenos de peligros en los que debe ir recolectando ítems. Este juego es compatible tanto con el Game Boy Color como con cualquier



modelo previo. Aunque tampoco lo hemos jugado, sabemos por la experiencia ya antes mencionada, que se trata de una buena opción para los que gustan de esos juegos clásicos de plataformas.

En fin, esto es lo que podemos decir de esta compañía por el momento, esperamos que para el siguiente mes que regresemos del E3, podamos traer más información de juegos que (suponemos) ellos deben estar programado como Hercules o Xena ¿Alguien los recuerda? ¡Nosotros sí!



GB Pack en América

Hace ya algo de tiempo que los japoneses disfrutaban de algo que nosotros los videojugadores americanos no teníamos: El adaptador de Nintendo con el que podías conectar tu cartucho de GB al Control del N64 y de ahí leer algunos datos para pasarlos a juegos -precisamente- de N64. Este adaptador fue presentado en el Space World de 97 y el juego con el que se empleó por primera vez este adaptador fue la primera versión de Pokémon Stadium y después con muchos otros como Legend of the River King GB y N64.

Bueno, desde aquel entonces, muchos de nosotros nos preguntábamos cuándo es que podíamos tener el GB Pak, no sólo por el hecho de tenerlo, sino para disfrutar de juegos como Pokémon Stadium en nuestro continente; y afortunadamente después de algún tiempo de espera, Nintendo ha hecho oficial el anuncio de este adaptador así como de un par de juegos que serán compatibles con él.



Bien, además de saber que este adaptador pronto estará en el mercado americano, la otra noticia que nos da mucho gusto dar es que Nintendo lanzará en este continente el juego de Pokémon Stadium para N64. Y para hacer todavía más buena esta noticia, la versión que veremos en nuestro



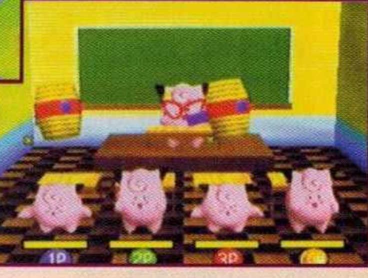
continente es la segunda para los videojugadores japoneses.

Hay que recordar que Pokémon Stadium es un juego en el que puedes leer la información de tu cartucho de GB (los datos, niveles, ataques y todo esa información) de Pokémon y llevar a esos mismos monstruos a pelear contra otros videojugadores, pero estas peleas se verán con increíbles efectos 3D en la pantalla de tu TV. La versión de N64 que llegará a nuestro continente además de tener esta función, también tendrá una buena cantidad de mini juegos en los que puedes jugar con algunos personajes que ya están preestablecidos o con los de tu cartucho de GB.

El otro juego con el que será compatible este adaptador es el nuevo Tetris de N64. Este juego podrá leer la información que tienes guardada en la memoria del cartucho Tetris DX para el Game Boy Color (no es el mismo Tetris del que estamos hablando en esta revista, este Tetris es uno totalmente nuevo).

Los gráficos de este juego son excelentes. Y es fácil darse cuenta con las magias y los ataques de los Pokémons.

Desde que son 2 títulos los que se esperan que sean compatibles desde el principio con este juego, aún existe la pregunta de ¿Se venderá el adaptador junto con alguno de los títulos mencionados anteriormente?



(costumbre muy común por parte de Nintendo) o ¿Se venderá por separado? Lo más probable es que se venda en paquete en conjunto a Pokémon Stadium, sin embargo esto último no es 100% seguro, pero se perfila como la opción más probable.

ESPECIAL

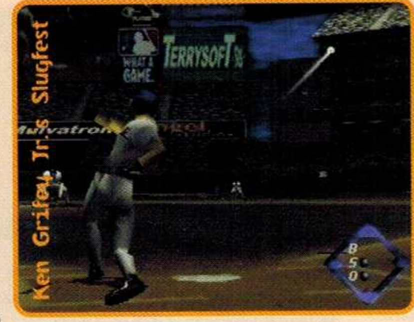
Ya hemos mencionado en repetidas ocasiones que para tener lista la información en la revista, debemos tenerla al menos con 2 meses de anticipación. ¿Para qué recordar


Ogre Battle 3

este suceso? Bueno, pues es que unas cuantas semanas antes de que se llevara a cabo el E3 de Mayo en la ciudad de Los Angeles, Nintendo dio a conocer una lista en la que se encontraba lo más sobresaliente que iba a presentar esta compañía y algunos licenciatarios. Esta lista nos dará una mejor idea de lo que tendremos en nuestros próximos números de la revista, así como adelanto a este importantísimo evento que se celebra cada año (esta vez se llevó a cabo en Los Angeles).

Command & Conquer

Nintendo piensa tener un fin de año muy fuerte y todavía más importante que en el mismo período del año pasado y si no lo crees, sólo hay que ver la siguiente lista de juegos que solamente Nintendo piensa distribuir: Uno de los títulos que se esperan con muchísima anticipación es la versión de


Ken Griffey Jr.'s Slugfest

Donkey Kong para el N64. Este es un juego de acción - aventura muy al estilo de títulos como Mario 64 o Banjo-Kazooie pero obviamente con más elementos nuevos, mejores gráficos y muy buena música. Y si hablamos de expectación, qué se puede decir de Perfect Dark, este juego que se podría considerar como la secuela de Goldeneye 007 pero desarrollado en un contexto futurista y con innumerables mejorías sobre Goldeneye (todavía considerado un excelente juego).


Pokémon Snap

Y para completar la trilogía de títulos estrellas programados por Rare debemos mencionar a Jet Force Gemini, un juego que aunque no hace mucho ruido, promete ser sensacional como todo lo que ha venido haciendo Rare.

También tenemos títulos de estrategia en tiempo real y nada mejor para este género, que los juegos más representativos de él: Command & Conquer y Starcraft (De Command & Conquer tenemos un reporte previo en este ejemplar).


Donkey Kong 64

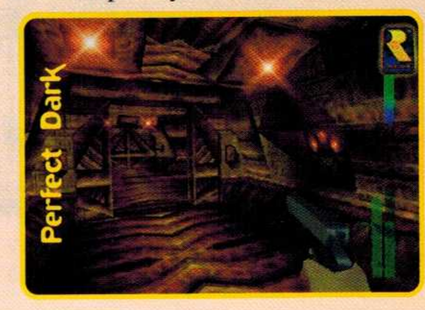
La secuelas también forman una parte muy importante de la lista de títulos de Nintendo, y es que Nintendo viene con: F-1 World Grand Prix II, Ken Griffey Jr.'s Slugfest y Kobe Bryant in NBA Courtside II.

Por cierto, las secuelas anteriormente mencionadas pertenecen a la línea de Nintendo



Sports, la cual se va a completar con el juego Mario Golf, el cual aunque no se trata de un título demasiado serio, sí es muy entretenido.

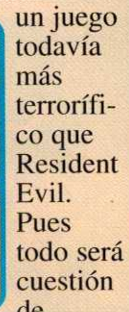
Star Wars: Episode 1 Racer es un título que estuvo presente en el evento, pero no lo podríamos considerar como un juego muy "nuevo", pues ya está en este


Perfect Dark

momento a la venta.

Para los aficionados a los juegos RPG, Nintendo tiene en su lista a Ogre Battle 3. Por cierto, este juego se ha estado puliendo en los estudios de "Quest" en Japón, sobre todo en el aspecto gráfico, pues se han agregado algunos efectos muy buenos para las magias empleadas en batallas.

Dentro del nuevo género (o más bien, desde el nuevo enfoque al género) que creó Resident Evil 2, Nintendo prepara un juego de horror de nombre Eternal Darkness y que está siendo programado en Canadá; según los programadores, ellos planean hacer un juego todavía más terrorífico que Resident Evil. Pues todo será cuestión de esperar y ver si esto es cierto; y si lo es, definitivamente pondrá fin a



Jet Force Gemini



esa imagen errónea que existía de Nintendo en el sentido de que ellos no sacaban juegos que tuvieran cierto grado de violencia.
Por cierto, otro título, que aunque no es de Horror, pero es para una audiencia más madura es el de Riqa, del cual no hay demasiada información más que es muy del estilo de Perfect Dark.
Pokémon es una franquicia que se ha colocado muy bien en el gusto de los videojugadores de nuestro continente y eso es fácil de notar desde que Nintendo mostrará 2 juegos de esta serie para el N64: Pokémon Stadium y Pokémon Snap. De ambos juegos ya tuvimos la oportunidad de hablar más a fondo en este mismo ejemplar.

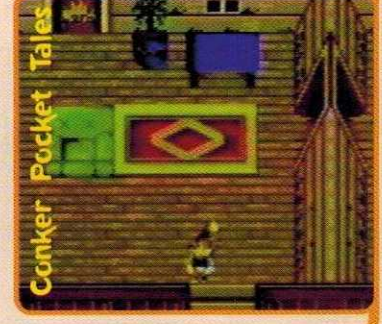


Ya para terminar (tan solo con Nintendo en el aspecto N64) nos sorprendió el anuncio de que ellos engrosarán la lista del género de títulos de carreras, pero no con cualquier juego, sino con una serie muy importante de la compañía Namco: Ridge Racer.



Este juego que presumiblemente se llamará Ridge Racer 64 es uno de los que más curiosidad ha despertado en la redacción de Club Nin.

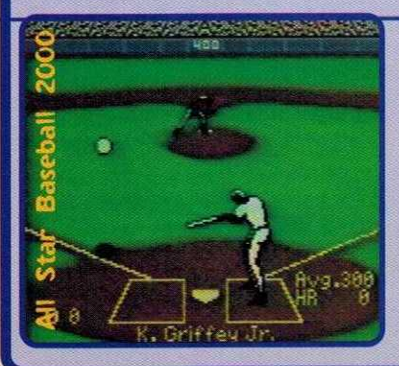
De Game Boy, los anuncios que hizo Nintendo fueron muy buenos. La lista está llena de juegos que próximamente (o hasta en este ejemplar) revisaremos. Pokémon Yellow es la tercera versión del juego Pokémon y está basada en el juego "Pokémon Pikachu" de Japón (compatible con los otros dos juegos de Pokémon). Conker Pocket Tales aparecerá antes que la versión de N64. Pokémon Pinball es un muy buen juego de Pinball y con la función de Rumble incluída. Ken Griffey Jr.'s Slugfest es el primer título en aprovechar una técnica especial de programación exclusiva para juegos del GB Color. Las adaptaciones no se hicieron esperar y de los antiguos juegos de NES veremos las versiones modernas Bionic Commando y Crystalis. Y las adaptaciones del N64 son F1 World Grand Prix y Mario Golf.



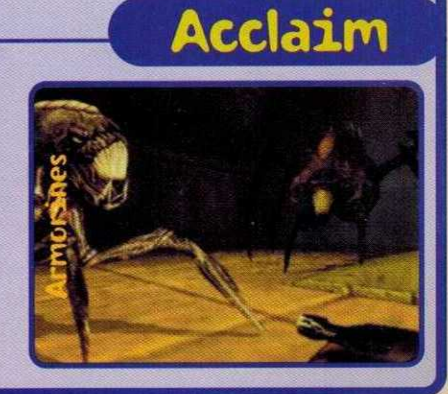
Ahora seguimos con una lista de lo que las compañías exhibieron en el evento y algunos comentarios previos sobre estos juegos.

Acclaim

Juego	*Formato*
All Star Baseball 2000	**GBC**
Armorines	**N64**
Bust-a-Move 99	**GBC**
Supercross 2000	**N64**
Quarterback Club 2000	**N64**
NBA JAM 2000	**N64**
NHL Breakaway 2000	**N64**
ReVolt	**N64**
Shadowman	**N64**
WWF Attitude	**N64**
WWF Attitude	**GBC**

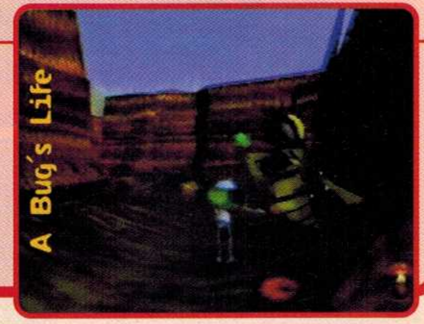


En el evento se esperaba un anuncio sobre su franquicia más importante de Acclaim para el N64: Turok 3. Si eso ocurrió, entonces para el siguiente mes tendremos la información completa al respecto. Pero para poder hacer la espera no tan larga, hay juegos que nos tendrán bastante ocupados como Shadowman, WWF Attitude o Armorines.





Juego	*Formato*	*Juego*	*Formato*
Asteroids	**GBC**	**Spider-man**	**N64**
A Bug's Life	**N64**	**Toy Story 2**	**N64**
Disney's Tarzan	**GBC**	**Toy Story 2**	**GBC**
Quake II	**N64**	**Vigilante 8: Second Offense**	**N64**
Space Invaders	**N64**		



Activision

Existe una diferencia enorme del Activisión que vimos el año pasado a éste. Definitivamente han entrado muy fuerte a lo que son las plataformas de Nintendo. Algo que es muy importante de notar es el hecho de que ahora ellos son los propietarios de la licencia para producir juegos de Disney y con tantas cosas de ellos en el camino.

Juego	*Formato*	*Juego*	*Formato*
Resident Evil 2	**N64**	**Magical Tetris Challenge**	**GBC**
1942	**GBC**	**Resident Evil**	**GBC**
Bionic Commando	**GBC**	**Street Fighter Alpha**	**GBC**
Ghosts & Goblins	**GBC**		





¿Otra sorpresa además de la salida de Resident Evil? ¡Pues sí! Capcom hace oficial otro rumor sobre este esperadísimo juego: 512 Megabit será la memoria que se usará para guardar la información del juego. También sorprende la gran cantidad de juegos que hay para el GB Color y aunque algunos son adaptaciones de los originales que aparecieron para el NES, hay otros casos en los que son juegos programados especialmente para el sistema (¿o qué se puede decir de Resident Evil o Street Fighter Alpha?).

Juego	*Formato*	*Juego*	*Formato*
Hot Wheels	**N64**	**Supercross 2000**	**N64**
Knockout Kings 2000	**N64**	**PGA Tour Golf 2000**	**N64**
Madden NFL 2000	**N64**	**WCW Mayhem**	**N6**
NBA Live 2000	**N64**		



Electronic Arts [EA Sports]

Bueno, pues aquí se puede ver que ni tardos ni perezosos, los chavos de EA ya le están sacando provecho a su recién adquirida licencia de la WCW. Y bueno, las noticias usuales como que sus series deportivas regresan con muchas mejorías y listas para tener el "2000" en sus nombres.

Juego	Formato	Juego	Formato
Catwoman	GBC	Shadowgate 64	N64
Daikatana	N64	Spy Vs. Spy	GBC
Deja VÚ 1 y 2	GBC	Top Gear Rally 2	N64
Hyper Byke	N64		

Kemco

Parece increíble que siendo una compañía tan pequeña (no creerían la cantidad de personas que trabajan en Kemco) sea una de los licenciatarios con más proyectos para el N64 y el GBC. Además de los que mencionamos aquí, existen más juegos para el GBC que ya podremos ver en el siguiente número, pero repetimos que nos parece increíble la cantidad de proyectos, y sobre todo tan buenos que tienen para el futuro.



Shadowgate 64

Juego	Formato	Juego	Formato
Azure Dreams	GBC	Metal Gear Solid	GBC
Castlevania II	N64	Motocross Maniacs	GBC
Castlevania II	GBC	NBA In the Zone 2000	N64
Hybrid Heaven	N64	NHL Blades of Steel 2000	N64
ISSS 2000	N64	Spawn	GBC



Hybrid Heaven

Konami

Uno no puede dejar de sorprenderse con la línea de juegos que presentó Konami. Primero que nada la noticia de Castlevania II para el N64. Realmente este es un juego que hay que ver y del que TENEMOS que hablar a futuro. La versión de Castlevania para GBC es la de NES (Simon's Quest). Hybrid Heaven es un título excelente (RPG / Acción). Quizá la mayor sorpresa para nosotros fue Metal Gear Solid para el GB Color.

Juego	Formato	Juego	Formato
Bassmasters 2000	N64	Road ßRash 64	N64
FIFA 2000	N64	Rugrats Scavenger Hunt	N64
Madden NFL 2000	GBC	Tiger Woods Golf	GBC
Micromachines V3	GBC	WWF	N64
Nomen Quest	N64	WWF	GBC
Nuclear Strike	N64	Yoda's Story	GBC

Del THQ que vimos hace un año al de este hay muchas diferencias: Perdieron licencias muy importantes pero también ganaron algunas y otras las aseguraron. Como vemos: Ellos mantienen la licencia de EA para distribuir todos sus juegos de GB, así como algunos de N64. Aunque perdieron la licencia de la WCW ganaron otra muy importante: la de la WWF. Además de eso, lanzarán algunos juegos "originales".



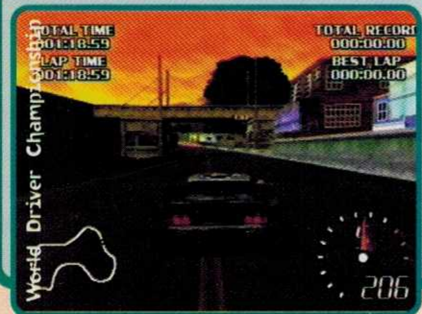
Rugrats Scavenger Hunt




Nuclear Strike



Juego	*Formato*	*Juego*	*Formato*
Blitz 2000	**N64**	**Paperboy 3D**	**N64**
Gauntlet Legends	**N64**	**Paperboy**	**GBC**
Hydrothunder	**N64**	**San Francisco Rush**	**GBC**
Mortal Kombat: Special Forces	**N64**	**World Driver Championship**	**N64**



Midway

Como siempre, se espera que esta lista sea mayor al regresar del E3. Muchos consideran que los juegos de Midway en general no son tan buenos como los de otras compañías. Pero en esta ocasión quedamos muy sorprendidos del trabajo de adaptación de juegos como Blitz 2000 ó Gauntlet Legends. Otro excelente juego de ellos es World Driver Championship (Programado por Boss Studios).

Juego	*Formato*	*Juego*	*Formato*
Blaster Master	**GBC**	**Road Runner**	**GBC**
Daffy Duck	**GBC**	**Speedy Gonzales**	**GBC**
Looney Tunes	**GBC**	**Tazmanian Rush**	**GBC**
Quest RPG Brian's Journey	**GBC**		

Sunsoft



Sunsoft ya tenía rato que no hacía nada con su licencia de los WB, sin embargo aquí hay algo muy raro: ¿Infogrames y Sunsoft compartiendo la misma licencia?. De cualquier forma es bueno ver toda esta cantidad de juegos para el GBC, pero lo que a nosostros nos pareció excelente, es la idea de relanzar juegos de NES en el GBC y que ellos decidieran sacar ese gran clásico que es Blaster Master. Es muy probable que para el siguiente mes estemos hablando de todavía más juegos de Sunsoft para el GBC que los que están aquí listados.

Y para terminar, una lista con múltiples juegos de varias compañías:

Juego	*Compañia*	*Sistema*
Army Men: Sarge's Heroes	3DO	N64
Asteroids 64	Crave	N64
Babe & Friends	Crave	GBC
Bass Hunter 64	Rock Star	N64
BattleTanx 2	3DO	N64
Caesars Palace	Crave	N64
Carmageddon	Interplay	N64
Duck Dogers	Infogrames	N64
Duke Nukem	GT Interactive	GBC
Earthworm Jim 3D	Rockstar	N64
Earthworm Jim 3	Crave	GBC
Harrier 2001	Video System	N64
Lonney Tunes Space Race	Infogrames	N64
Monster truck Madness	Rock Star	N64
Monopoly	Hasbro	N64
Rainbow Six	Red Storm	N64
Rainbow Six	Red Storm	GBC
Rat Attack	Mindscape	N64
Roadsters' 99	Titus	N64
Taz Express	Infogrames	N64
Tomb Raider	Eidos	GBC
V-Rally 99	Infogrames	GBC
Winback	Koei / Nintendo	N64

Además de todos los juegos mencionados anteriormente, hace falta ver las típicas sorpresas con las que salen las compañías a última hora. Por eso te recomendamos que estés muy pendiente de toda la información que tendremos en el ejemplar del próximo mes. Pero por lo menos con este adelanto nos podemos dar cuenta los videojugadores del excelente año que nos espera.





previo

HYBRID HEAVEN

Uno de los títulos que no hicieron tanto ruido, como Zelda o Turok 2, pero que esperábamos demasiado para el N64, es el R.P.G. de Konami: Hybrid Heaven. Pudimos probar un prototipo de este EXCELENTE juego, antes de nuestro viaje al E3 y, bueno, te hablaremos de él en este artículo.

Compañía: KONAMI

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: MATURE M — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: KCEO — KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA

Memoria: 256 megabits

Categoría: R.P.G.

Fecha de Salida: Septiembre 1999





El juego comienza con una secuencia bastante rara (quizás al avanzar en el juego muchas dudas se despejarán), pero está buenísima. Aparece Johnny Slater, viendo un comunicado del presidente por la T.V.



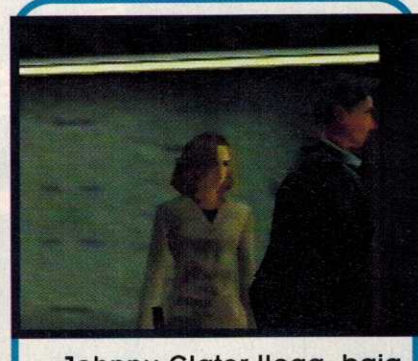
Después de tomar una ducha, alguien toca a la puerta de Slater. El hombre extraño le da un mensaje y lo cita en un lugar.

Mientras Johnny Slater se alista para salir, suena el teléfono... una llamada de una mujer, quien parece preocupada por Johnny, quien también lo cita.



El día de la cita llega, y la chica que llamó a Johnny, lo espera en el metro de la ciudad de New York... pero no sólo ella está ahí, sino que hay tres tipos sospechosos también.



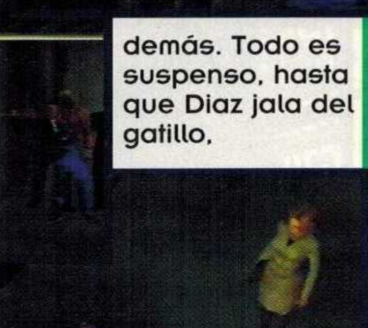


Johnny Slater llega, baja las escaleras y camina hacia los hombres, ignorando a la mujer que lo estaba esperando.

Mientras Johnny se acerca, uno de los hombres, Diaz, saca una pistola y le apunta, ante la sorpresa de los

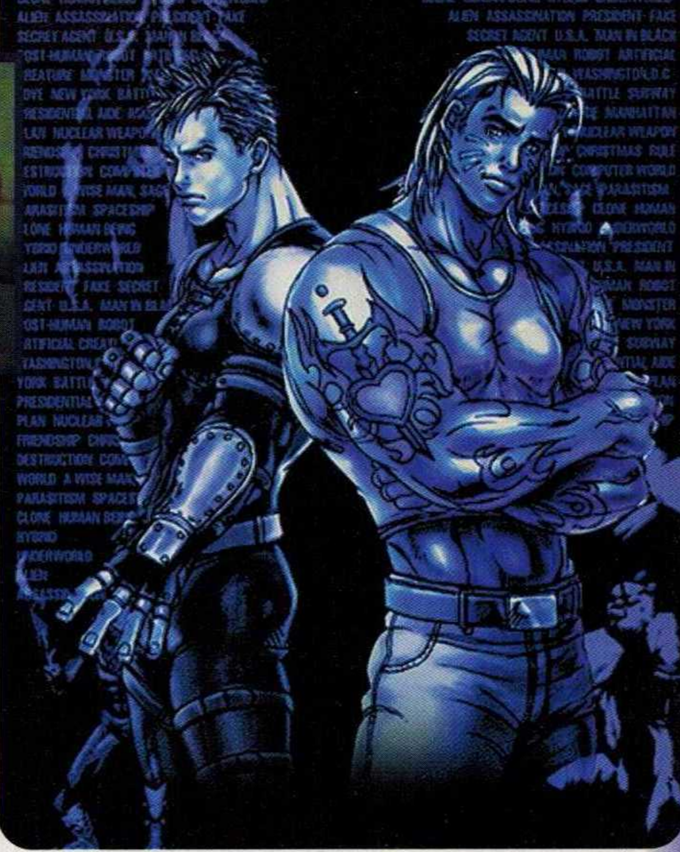




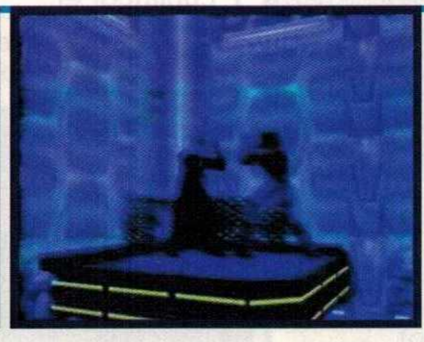


demás. Todo es suspenso, hasta que Diaz jala del gatillo,

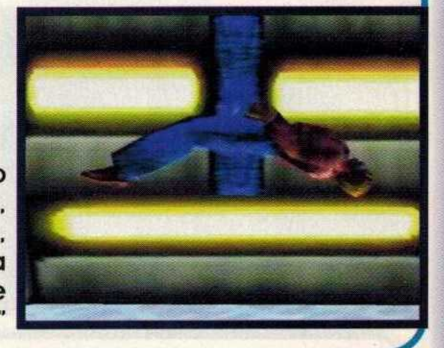
eliminando a Johnny, el ex-protagonista de Hybrid Heaven.







Los otros dos hombres, asombrados, atrapan a Diaz para evitar que escape, pues al parecer eso no estaba dentro del plan. Se van, dejando a la mujer sola.



Llegan a un elevador y Diaz comienza a forcejear. Elimina a uno de los sujetos y pelea contra el otro, pero repentinamente, comienza a marearse y Diaz cae, pero antes de tocar el suelo, una fuerza desconocida impide que se impacte... se queda flotando y confundido, seguramente preguntándose "¿Qué pasó?"

Inmediatamente después de todo esto, comienza el juego... así, sin pistas ni nada. Como ves, habrá varios misterios que resolver en esta nueva aventura de Konami. De la historia te podemos comentar muy poco, pues no hay mucha información al respecto (y aunque la hubiera, es tan buena según lo que pudimos jugar, que no queremos echarte a perder es suspenso). Se supone que Johnny Slater, líder de un grupo especial del ejército de los Estados Unidos, está investigando unos sucesos muy raros, relacionados con la nave de unos Aliens que se acababa de estrellar en la tierra.







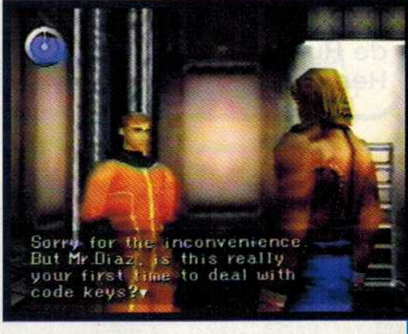
Al parecer, varias criaturas mutantes han aparecido a raíz de ese hecho, pero conforme Slater se involucra más, se da cuenta de que estos seres no son obra de los Aliens, sino experimentos genéticos del Gobierno que se salieron de control. Después de que Johnny habla con los Aliens y que le revelan muchos secretos, debe encontrar al responsable. Suena bien, ¿no?

Como todo buen R.P.G. debe ser, éste comienza en el misterio total... Es más, se supone que el protagonista es Johnny Slater, sin embargo empiezas a jugar con Diaz.





Conforme vayas avanzando, te irás enterando de cosas muy interesantes al hablar con varias personas; esto te será muy útil para conocer más de la historia y estas pistas te ayudarán para continuar el juego, pues ya ves que es típico quedarse atorado en los títulos de R.P.G.



Al poner pausa, aparecerá un menú para que puedas ver tu Status, cambiar algunas opciones o ver la lista de técnicas (más adelante hablaremos de esto último).



Claro que también cuentas con ítems para que tu misión no sea tan complicada. Varios de estos ítems los tendrás que encontrar, pues puden estár escondidos adentro de cajas o de cápsulas. Otros te los regalarán y varios más los tendrás de default.

Hay ítems que sólo los podrás usar en la batalla y otros cuando no hay tanta acción y es más de investigación. Por ejemplo, el Difuser es tu arma principal, pero no la puedes usar mientras estás peleando, pues sólo te sirve para desactivar seguros, bombas o cámaras de vigilancia.











Algo que nos gustó de la primera escena, es la forma en que abres ciertas puertas. Al principio te regalan una Code Key, la cual tiene un código. Las puertas que se accionan con esta Code Key, tienen códigos distintos entre sí, entonces no deberás buscar llaves, sino máquinas llamadas "code changer" para que renueven los códigos y así logres pasar.

MOVIMIENTOS

Aunque no sabemos bien con cuántos personajes vas a poder jugar (nosotros sólo pudimos controlar a Slater y a Diaz), creemos que los movimientos no variarán mucho.

Lo mejor del juego, lo básico y lo innovador, es el sistema de batalla, el cual es totalmente distinto a lo que ya se ha visto, pues aquí las peleas son uno contra uno (hasta donde pudimos ver) y tipo Street Fighter. ¿Interesante?



Cuando estás en la parte tranquila y que se enfoca más a la investigación, sólo podrás saltar, agacharte, subir escaleras y salientes y, por supuesto, usar tu Difuser para quitar uno que otro estorbo del camino. Aquí el control sobre el personaje es muy similar a Castlevania 64.



Cuando te enfrentas a un enemigo, aparecerá un mensaje que dice "fight" y comenzará la pelea. En ese momento aparecerán dos barras en la parte de arriba de la pantalla, junto al círculo azul que indica tu energía. La barra verde indica el Power (la fuerza con la que golpearás al enemigo) y la naranja indica la Stamina (la velocidad con la que contestarás ataques o te defenderás).

A diferencia de varios R.P.G., aquí no tendrás ningún límite (o por lo menos no tan reducido) de espacio para pelear, el cuarto en donde estés peleando será el área de combate; y puedes atacar aunque la barra de Power no esté totalmente llena (claro, si está a la mitad, el ataque no irá con tanto poder), cuando esté de color rojo, que generalmente es cuando comienza a llenarse después de atacar o al principio de la pelea, tendrás que esperar un poco. Dependiendo de tu Status y de tu experiencia, la barra se llenará más rápido.



Lo innovador de este sistema es que la batalla no es por turnos. Las oportunidades para atacar las vas a buscar tú, pues, al tener la oportunidad de moverte libremente por todo el cuarto, puedes planear varias estrategias de ataque. Hay dos fases importantes al momento de pelear: Ataque y Defensa.

ATAQUE

Si te acercas al enemigo y presionas el botón A, los personajes se "paralizarán" y aparecerá un menú, para que elijas qué es lo que quieres hacer, si atacar o usar algún ítem.

Después debes elegir cómo lo vas a atacar, si con puño o con patada. Al principio tendrás pocos movimientos, pero poco a poco aprenderás más, de esta forma tendrás mucha variedad en tus golpes, como gancho con el puño derecho, patada alta izquierda, etc. Esto de golpear con tu extremidad derecha o izquierda no es nada más para que se vea más espectacular la pelea, pues si debilitas, por ejemplo, el brazo izquierdo del enemigo, deberás enfocarte en ese punto para debilitarlo. El status del enemigo aparecerá después de que lo has atacado y así podrás ver qué parte del cuerpo tiene más dañada y así elaborar mejor tu estrategia.



También podrás hacer agarres, usar ítems para recuperar energía o para atacar, y lo mejor de todo es que también podrás hacer combos personalizados, pero esto es cuando ya tienes cierto nivel de experiencia y para hacerlos necesitas doble barra de Power.



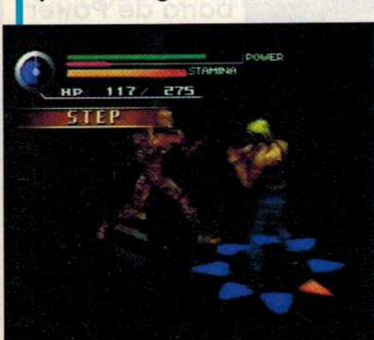


DEFENSA

Ahora bien, si te llegan a pescar a ti, tendrás que aplicar técnicas defensivas. En el momento en que el enemigo se acerca y ataca, aparece una señal de peligro, secundada por un menú en el que deberás elegir tus acciones para defenderte.



Un movimiento que nos gustó mucho fue el Step. Si lo usas, aparecerán unas flechas azules en el piso, dirigiéndose a ocho direcciones distintas. Hacia donde quieras, puedes dar un paso y de esa forma esquivarás el golpe del enemigo. Pero para usar bien el Step, es necesaro ver la colocación y el perfil del enemigo y adivinar con qué te va a golpar. Un movimiento muy útil.



Si eliges el Counter, esquivarás el ataque del enemigo e inmediatamente tu personaje atacará. Este movimiento es muy efectivo, si tienes mucha experiencia y los enemigos no son tan rudos, pero es muy arriesgada contra enemigos más fuertes, ya que si falla el Counter... te va a doler mucho.





Puedes poner guardia y así reducir el daño del golpe recibido.



Hay otros movimientos, tanto de ataque como de defensa, pero todo depende de la situación en la que te encuentres, por ejemplo, si estás en el piso, después de un buen golpe, y el enemigo ataca de nuevo muy rápido, aparecerá un movimiento de nombre Roll, el cual te servirá para evadir el segundo ataque.



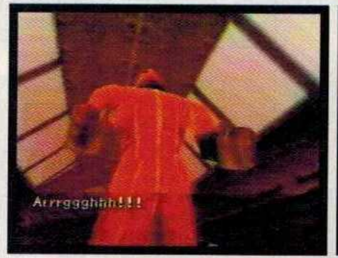


Cada extremidad (cuerpo, cabeza, brazos y piernas), tienen valor por separado, así que si usas mucho una extremidad en especial, esta subirá de nivel, independientemente de las demás, o sea que prácticamente crearás a tu propio personaje, ya que lo podrás hacer especialista en llaves, o en golpear con el brazo derecho.

En general, los gráficos, el sonido y los cinemas display están buenísimos. Es más, checa esta secuencia, que es de las primeras, nada más para que te des cuenta de la excelente dirección de cámara.











Como será compatible con el Controller Pak, podrás guardar tus avances. En el camino encontrarás unas cápsulas, y si entras en ellas, recuperarás toda tu energía y podrás salvar los datos en cualquiera de los cuatro archivos disponibles.



Pues, por falta de espacio, esto es todo, pero en siguientes ediciones hablaremos más de este juego que, como ves, va ser de lo mejor que se ha visto en el N64.







Pues la competencia dentro de los juegos de deportes está cada vez más reñida. Como suele suceder en muchos casos, dos compañías sacan un juego del mismo tema y por las mismas fechas y de ahí comienza una estrecha rivalidad, como es el caso de Konami y su ISSS V.S. EA Sports y su FIFA. Ahora las secuelas de dos títulos del mismo género deportivo están a punto de competir frente a frente para ganarse la preferencia de los videojugadores: Nintendo Ken Griffey Jr.'s Slugfest V.S. Acclaim All Stars Baseball 2000. Sólo que en este caso, analizamos la versión final del título de Nintendo, pero en alguna edición posterior, ójala que podamos realizar un comparativo, de esos que a ti tanto te gustan.





Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

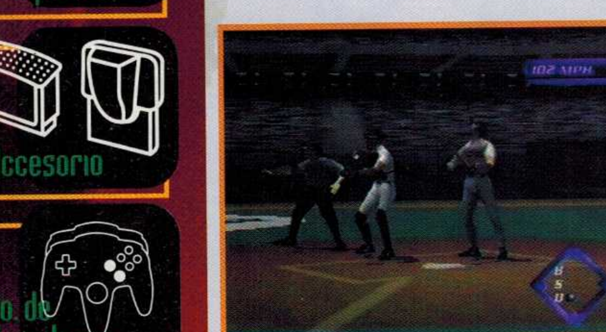
Clasificación

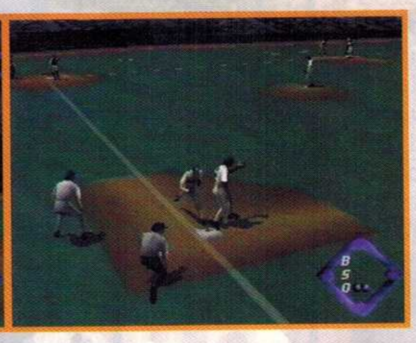
Desarrollado por

256 megabits
Memoria

Deportes Baseball
Categoría

Mayo 1999
Fecha de Salida



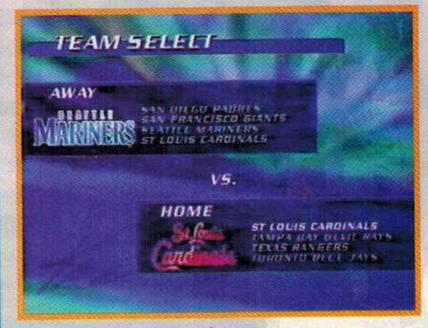


Lo que tenemos en Ken Griffey Jr.'s Slugfest es un mejoría bastante notable con respecto a su predecesor. Para empezar, éste juego tiene el doble de megabits, y si a esto le añadimos la compatibilidad con el Expansion Pak, pues el resultado es una magnífica secuela.

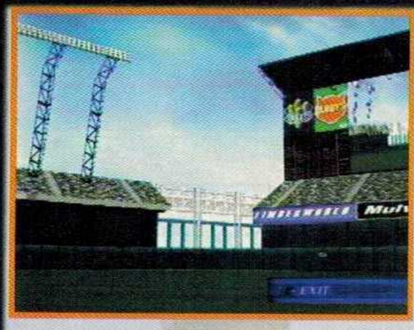


Una opción que, además de que se conservó, se mejoró, es la de Create a Player, en donde podrás crear un jugador a tu gusto, con el nombre que quieras y los atributos que mejor te parezcan (lo mejor es que tendrás a Crecencio Rodríguez, el Sport Billy mexicano, entre las filas de super estrellas del Baseball). Eliges su apariencia, estatura, fuerza, temperamento, inclusive, si quieres que sea derecho o zurdo. También tienes un límite de puntos con los cuáles puedes reforzar ciertas habilidades del jugador. Lo que nos gustó es que el juego tiene una base de datos de la voz del anunciador pronunciando los nombres de todos los jugadores que se incluyen; si creas a un jugador con la combinación de alguno de estos nombres, también el nombre de tu jugador será pronunciado.

Todos los equipos que aquí puedes escoger, son todos los que juegan en la Mayor League Baseball y, claro, además encontrarás a todos los jugadores que actualmente participan en dicha liga.

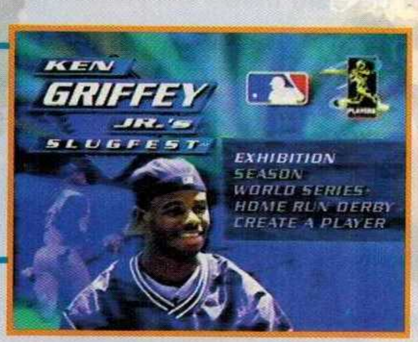






Y si están todos los equipos y todos los jugadores, ¿Por qué no habrían de estar todos los estadios? Además de tener una gran variedad de lugares en donde jugar, también les podrás echar un vistazo por dentro a los estadios con una cámara libre antes de comenzar el partido.

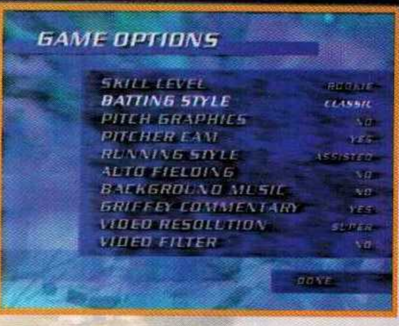
Cuenta con cuatro modos de juego. Aquí no hay mucha diferencia con el título anterior:



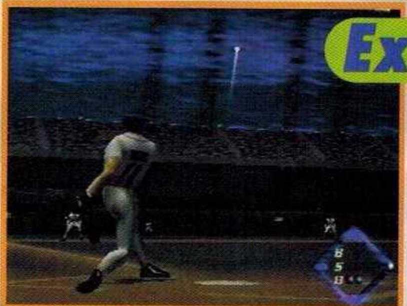
Season

Si tienes planeado pasarte todo un fin de semana jugando Ken Griffey Jr.'s Slugfest, te recomendamos ampliamente este modo de juego, pues participarás en una temporada completa, enfrentándote contra todos los equipos de la liga. Como aquí serán muchos los partidos por jugar, deberás tener un buen equipo, así que con las opciones de Bull Pen, Trade y Free Agency podrás armar un buen conjunto y conquistar el título

Pues este título sí que mejoró demasiado con respecto a la versión anterior. Además de las gráficas excelentes que se lograron (los efectos del día y la noche son buenísimos), tiene otros detalles que le dan valor al juego, como la narración, que es muy buena, además de que la interfase de bateo es mucho más sencilla que muchos otros títulos de baseball. También hay una nueva opción y que se nos había olvidado mencionar, la cual te permite lanzar desde el punto de vista del pitcher, algo que no habíamos visto; al principio es difícil acostumbrarse (y si quieres puedes desactivar esta opción), después se vuelve muy útil. En general, Ken Griffey Jr.'s Slugfest es de los mejores juegos que se han programado y si tienes la oportunidad de probarlo, házlo.



¿Adivina de qué no hemos hablado? ¡Claro, de las benditas opciones! Y este juego si tiene, pero no tantas como en los demás juegos de deportes (y hay títulos que ahuyentan al público precisamente por eso). Antes o durante un partido, puedes entrar al menú Game Options, donde cambias la dificultad, el modo de bateo (clásico o de Arcade), la música, la resolución de video, etc. También puedes activar la cámara de pitcher y los comentarios de Griffey.



Exhibition

En este modo sólo jugarás un partido de exhibición (o sea, amistoso). Pudes hacerle algunos cambios a tu equipo, como intercambiar jugadores y todo eso, pero lo que caracteriza a Exhibition es su sencillez.

Este modo es igual que la Serie Mundial de verdad. Debes ganar cuatro de siete partidos para demostrar que eres quien merece el campeonato.



World Series



Este modo es muy divertido, pues se trata de ver cuántos jonrones logras conectar. Aquí pueden participar más de dos jugadores alternándose el control.

Home Run Derby

ULTIMA PAGINA

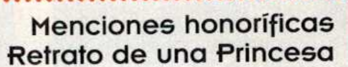
Arte en Sobres

Estamos recibiendo muy buenos trabajos en sobres. Eso nos hace considerar aumentar el tamaño de esta sección, pues al parecer media página es muy poco para mostrar todo lo que nos ha estado llegado. ¡Sigan mandando estos dibujos tan padres!



Ganador de este mes
8, 16, 32, 64...

José Alonso López López
Puebla, Puebla





Menciones honoríficas
Retrato de una Princesa

Manuel de Jesús Tejeda A.
Culiacán, Sinaloa



Intercambio cultural o
"salieron del deportivo y se equivocaron de maleta"

José M. Cabrera Miranda
Puebla, Puebla

Los Grandes de... Japón

(Fuente: the 64 Dream)

1) Power Pro Baseball 6 (Konami/N64)	6) Castlevania 64 (Konami/N64)
2) Pokémon Snap (Nintendo/N64)	7) Life Game 64 (Konami/N64)
3) Smash Brothers (Nintendo/N64)	8) Zelda: Ocarina of Time (Nintendo/N64)
4) Mario Party (Nintendo/N64)	9) Banjo-Kazooie (Nintendo/N64)
5) Pikachu Genki de Chu (Nintendo/N64)	10) Harvest Moon 64 (Pack in Video/N64)

Reset

Si este ejemplar de Club Nin te pareció lleno de información, espera a ver el siguiente. Para que te vayas dando una idea, tendremos los análisis de estos juegos: Pokémon Snap (Nintendo/N64), Command & Conquer (Nintendo/N64), World Driver Championship (Midway/N64), Tetris 64 (Nintendo/N64), Super Mario Bros DX (Nintendo/GB), R-Type DX (GB), All Stars Baseball 2000 GB (Acclaim/GB), Conker's Pocket Tales (Nintendo/GB) y Silver Streak Pinball (Take 2/GB). Además de todos estos análisis (más los que se acumulen en el mes) también podrás leer nuestro completo reporte del E3, el cual estuvo bastante bien (como seguro ya lo leíste en varias partes de esta revista). Y para tener todavía mayor variedad, tendremos algunas secciones clásicas y otras que no lo son tanto, como el Control de los Profesionales (en echar la flojera) con Axy y Spot, el Dr. Mario, SOS, Reset y varias cosas más. ¡Nos vemos en Julio en el puesto de revistas!... pero a los que no esperamos ver es a los "otros".



COLABORARON:

VICTOR GONZALEZ YAÑEZ
CARLOS A. DEL ANGEL R.
HECTOR S. HERNANDEZ SANCHEZ



CONTESTAMOS A:

JESUS D. GONZALEZ GUTIERREZ
DANIEL SANCHEZ JIMENEZ
RENAN A. INTERIAN A.
DANTE A.
OLIVER MEZA BELTRAN
TERESA VERA
GERARDO E. CAUDILLO GONZALEZ
VICTOR HUGO M.
JONNATHAN ROCHA ALONSO
RICARDO E. PEÑA
PABLO A. ENRIQUEZ PEÑA
SALEM RAMIREZ
OLIVER MEZA BELTRAN
GERARDO E. CAUDILLO GONZALEZ
ANDRES DIAZ V.
ARTURO MORALES RIVERA
FRANCISCO DANIEL CANTU
JESUS E. GONZALEZ LOZANO
EDGAR GUADALUPE ZUÑIGA
FABIAN SHAMIR ANGULO M.
LEONARDO D. CARRASCO L.
DIANA VELASQUEZ MANDUJANO
RAMON CAMBEROS ARCE
GERARDO RODRIGUEZ GONZALEZ
ALFREDO VILLA CAMACHO
HECTOR ADRIAN MONROY CABALLERO
ENRIQUE EGREMY MENCHARA
DAVID AGUILAR HERRERA
JUAN J. JIMENEZ GARZA
JESUS D. GONZALEZ GUTIERREZ
DANIEL SANCHEZ JIMENEZ

GRACIAS A:

CARLOS D. REYES P.
JUAN PEREZ
IVAN E. NORIEGA CARRASCO
IVAN HERNANDEZ CANUT
EDUARDO V. GARZA B.
JESUS I. L"PEZ" RIVERA
MIGUEL A. GARCIA M.
ENRIQUE VALDERRAMA Z.
ANDRES DE LA PARRA TRUJILLO
CHRISTIAN F. MEDELLIN JUAREZ
JONATHAN ROMERO S.
JOSE M. BAUTISTA RMZ.
OSCAR H. CERVANTES F.
ANGEL R. DE DIOS RAMIREZ
JOSE M. BAUTISTA R.
KARMIN A. CAAMAL CAHUICH
MARIO A. PEREZ G.
OSCAR J. ESPINOZA FIGUEROA
MAURILLO CRUZ MORALES
VIOLETA M. ALFARO RAMIREZ
OMAR E. CORDOVA ARELLANO
VIRGILIO "FIN" LAZARO
ALFREDO RANGEL GARCIA
MARTIN IGLESIAS ESCOBEDO
ALBERTO MORENO SANTANA
LUIS G. TRUJILLO H.
DANIEL E. CAVAZOS CAVAZOS
RODOLFO TRUJILLO G.
CARLOS ARMENDARIZ
DANIEL HERNANDEZ CUEVAS
JOSE A. OLVERA BENITEZ
HERNALDO A. RODRIGUEZ
HECTOR O. LILA FERMAN
GASTON LEON ACEVEDO
M Y J MARTINEZ PEREZ
JOSE E. VARGAS H.
FELIX MENATADO CAMACHO
EMMANUEL LOPEZ CRUZ
JOSE G. MALDONADO ARAUJO
SAUL CARDENAS GONZALEZ
LUIS A. LIZARRAGA NAVARRO
JOEL HERNANDEZ R.
DIEGO ALVAREZ M.
FRANCISCO J. SELVA E.
WILBERTHO CANTO MENA
LEON F. HERNANDEZ C.
JOSE F. PEREZ (BETO)
MARCO A. COUTURIER DIAZ
FERNANDO GARNICA CUSTODIO
ORLANDO E. JIMENEZ DIAZ
JOSE E. VARGAS H.
JESUS E. DE LA TORRE O.
DANIEL MARTINEZ LANDEROS
DAVID BALDERAS CID
OSWALDO REYES TAPIA
FRANCISCO J. ESPARZA GONZALEZ
JUAN J. CASTILLO PEREZ
OSCAR HERNANDEZ
FRANCISCO M. MARTIN AMAYA
MICHELLE PEREZ MORALES
ARMANDO MONREAL VALDEZ
GABRIEL I. CAMPOS V.
DANIEL TAPIA REYES
MIGUEL HERNANDEZ DIAZ
HUMBERTO RAMIREZ G.
JOVAN ESCUTIA OCAMPO
ALBERTO CEPEDA ORVAÑANOS
MARIANO SALGADO
MARTHA I. FLORES CANO
MIGUEL
ARTURO CARRASCO MEADE
ONEY, DANIEL, GRACIELA, ELIZABETH Y VIOLETA
MIGUEL A. OBREGON ALVAREZ
MAERIO FERNANDEZ MARQUEZ
JOSE M. BAUTISTA R.
ENRIQUE ELIAS ALVAREZ
JOSE DE JESUS QUIÑONEZ ALVAREZ
ALFREDO F. MARROQUIN VELA
CARLOS VELA
MARIO PULIDO GUZMAN
J.A.K.
BENITO FLORES GARZA
ALAN VLADIMIR OLVERA C.
FERNANDO PLASCENCIA BLANCO
TERESA A. MAGAÑA GARCIA
JORGE S. MARTINEZ REYES
YCEBOX
MIRELES HERNANDEZ BRAULIO
JESUS G. GARCIA GARCIA
RICARDO GONZALEZ RAMIREZ
MARIO MOLINAR TORRES
RICARDO GONZALEZ SALDIVAR
JUAN VARGAS ROSALES
OMAR FLORES TORRES
JONATHAN F. T.
ORLANDO GALLEGOS
DANIEL FLORES TORRES
ROLANDO TOVAR SALGADO
JOSE A. PLASCENCIA ANAYA
IVAN CASTRO GARCIA
JESUS HERRERA ANICETO
DANIEL HACEBE IBARRA
HUGO R. VARELA VELAZQUEZ
L.O.CH.W.
HUMBERTO ORNELAS MORALES
ULISES TOVAR DE LEIJA
MANUEL A. GARCIA VAZQUEZ
JESUS G. SANCHEZ JIMENEZ
RENE A. BAÑUELOS G.
DANIEL DIAZ LINARES
OSCAR ADRIAN GONZALEZ
ELIZABETH BELEM JUAREZ M.
PABLO AMADO
MARIO A. ROBLES VENTURA
VLADIMIR PADILLA BAILEY
RAFAEL GALLARDO A.
JOSE A. ROBLES BUSTAMANTE
CARLOS I. M. VARGAS
RODRIGO I. RODRIGUEZ RIVERA
EUGENIO R. LOPEZ PORTILLO
LUIS E. RODRIGUEZ WILDE
ADAN JOSUE L. VALLE
CARLOS E. GRADILLA J.
ALBERTO MORENO SANTANA
JONNATHAN ROCHA ALONSO
ROBERTO ARIDA BARRON
BRANDON D. ANGULO CHAVEZ
JUAN M. GOMEZ LOPEZ
ANGEL FERNANDEZ HERNANDEZ
HECTOR M. OLIVO DE LA CRUZ
JOSE D. IZQUIERDO V.
JUAN L. BALCAZAR ROMERO
JOSE A. LOPEZ RAMIREZ
JERSON MENDOZA KING
EDGAR LOPEZ GAVIRA
JOVAN ROCHA
ARTURA J. LOPEZ FAUSTO
JESUS E. LEON SANTOS
SERGIO RANGEL JIMENEZ
ISAIAS GUTIERREZ URZUA
JOSE A. BACA VASQUEZ
VIDEL GUTIERREZ URZUA
RICARDO E. PEÑA
PABLO A. ENRIQUEZ PEÑA
GERCIA SARABIA HERNANDEZ
DENNIS OSWALDO HERNANDEZ
FERNANDO A. NERI ROJAS
ADAN ACOSTA MALDONADO
SERGIO E. SAENZ HERNANDEZ
JESUS A. OTERO C.
JUAN M. MARTINEZ VILLA
ARMANDO I . COTA MARTINEZ
JAR M. VALENCIA CASTELLANOS
MAURICIO B. BRAVO RAMIREZ
JORGE YAÑEZ MEZA
RODRIGO GARZA BAÑALES
ESTEBAN FIGUEROA G.
SAUL E. RIVA PALACIO
ALEJANDRO MORALES PEREZ
JESUS R. M. HERNANDEZ
ALAN R. PEREZ BECERRA
GUADALUPE VARELA BERMEJO
SALEM RAMIREZ
EDUARDO ROJAS ARIZA
DIEGO ADLIB J.
CARLOS D. FUENTES LOPEZ
KEIKO N. BUELNA KONDO
JOSE L. GUTIERREZ IBARRA
DANIEL MUÑOZ CERVANTES
FABIAN A. VALDEZ GOMEZ
JUAN M. GONZALEZ H.
WALTER MENDEZ SANCHEZ
ROBERTO ORTEGA HERNANDEZ
OCTAVIO ARREDONDO O.
EDMUNDO PEREZ REYNAUD
NAZARIO J. DE SANTOS J.
EDUARDO BENITEZ CH.
ARMANDO G. ALVARADO R.
JOQUE JACOBO "JERGES "
LUIS E. (CHOKY) ROJAS
JONATHAN GUERRERO ZOLACHE
LUIS E. GUTIERREZ SANCHEZ
CARLOS A. GONZALEZ VERGARA
FRANCISCO I. CERVANTES C.
NORMA
FABIOLA
RODRIGO A. LEON SALAS
JOSE M. PEREZ SANCHEZ
DIEGO HERNANDEZ ROSAS
LUIS E. OLMOS GAONA
RICARDO I. CERVANTES F.
EMMANUEL MANCILLA FERRUZCA
OSCAR O. PONCE GONZALEZ
JOSE A. HERNANDEZ MONTOYA
JOSE L. VILLALOBOS
RODRIGO R. DIAZ ESPINOZA
EDSON A. CARRILLO CABALLERO
RICARDO E. MORALES
JONATHAN HERNANDEZ
ENRIQUE SANCHEZ HERRERA
IVAN PEREZ ZEPEDA
SERGIO VALDEZ MENDOZA
ERNESTO AVILA GONZALEZ
JONATHAN SANTANA M.
ADRIAN ALVARADO LANDA
RAUL SAENZ ABURTO
RODRIGO CASTRO JUAREZ
RIGOBERTO TOVAR E.
JORGE O. CASTILLO PEÑA
RICARDO RUIZ C.
PABLO ROBERTO CONTRERAS
VIVIANA I. VILLEGAS GUZMAN
ANGEL FERNANDEZ HERNANDEZ
SERGIO GUADALUPE
ELIEZER TORRES (E.T.)
CESAR E. DAVALOS GONZALEZ
DANIEL MORA NUÑO
AARON ZENDEJO MARTINEZ
AGUSTIN AGUILAR B.
JUAN J. GUZMAN LOPEZ
JOSE A. PEREZ PIMIENTA
MARIO PULIDO GUZMAN
JESUS A. GONZALEZ BEATTIE
AGUSTIN M. IZAR JAMEZ
FRANCISCO HUERTA LUNA
GABRIEL MICHEL BARRETO
MARCO A.
TRUNKS
ARTURO MOLGADO B.
ALAN
JUAN ARMANDO
JORGE ROMAN GARCIA
CONDOR
JOSE L. SANCHEZ
JESUS A. RAMIREZ GAMEZ
LORENZO A.
ABEL GONZALEZ PIÑA
GERARDO MARTINEZ CORREA
ANGEL EFRAIM ROMAN P.
JOSE A. VILLA HERNANDEZ
JULIO O. DELGADILLO LOPEZ
CARLOS A. BOLAÑOS PACHECO
JORGE RIVERA
DANIEL D.A.
MISHEL AGüERO CRUZ
JORGE A. LOPEZ M.
JUAN P. GOMEZ FRANCO
JAVIER A. SOLIS
JONATHAN HERNANDEZ
VICTOR PICHARDO CALDERON
MARIO CARRILLO R. V.
MIGUEL A. HIDALGO MARFILEÑO
ALAN EMMANUEL
AGUSTIN D. AGUILAR BUANDEL
RUBEN I. MIRANDA CRUZ
ESTEBAN FIGUEROA G.
JOSE L. RAMOS RAMIREZ
JOSE A. GONZALEZ VELASCO
YONATHAN F. MEJIA VAZQUEZ
FRANCISCO J. ROMERO FLORES
ALONSO LOPEZ Z.
MIGUEL A. GARCIA F.
DAVID GARCIA FERNANDEZ
JOSE R. DELGADO CORDOBA
MARIO A. ROBLES VENTURA
LUIS H. PADILLA S.
SALVADOR I. HURTADO LUNA
JORGE A. RAMIREZ FLORES
JUAN DE DIOS MORA
HECTOR G. RAMIREZ RUIZ
JORGE A. LOPEZ . M.
SANTIAGO GONZALEZ G.
CARLOS G. CABRERA RAMOS
RAUL CARRASCO R.
MARIO A. ROBLES VENTURA
DANIEL ROMO D.
ARTHUR BOND
CARLOS D. JUAREZ SANTIAGO
ALFONSO LOZA PEREZ



AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A:

JORGE A. SAAVEDRA M.
CRISTIAN A. ZEPEDA GARCIA
JULIO E. BOJORQUEZ ROJAS
JACOBO LEON ROMO

EL DESAFIO ESTA POR COMENZAR.

¿ESTAN LISTOS?

Fox Kids presenta su primera Copa de Futbol, un verdadero "Campeonato de los chicos" en el que se enfrentarán 16 escuelas.



ES HORA DE JUGAR !

Tienes que venir a gritar, a divertirte y a llevarte un montón de regalos.
Habrá concursos, animación, premios para el colegio ganador, para el mejor deportista y para la mejor porra.
No faltes, la entrada es libre.

EL DESAFIO EN MEXICO, D.F. SERA LOS DIAS:

12 Y 13 DE JUNIO

DE 8:30am A 4:00pm
EN **LA UNIVERSIDAD ANAHUAC DEL SUR**
AV. DE LAS TORRES #131
COL. OLIVAR DE LOS PADRES
DEL ALVARO OBREGON





CON EL APOYO DE
Reebok

EL DESAFIO EN GUADALAJARA SERA LOS DIAS:

19 Y 20 DE JUNIO

DE 8:30am a 4:00pm
EN **EL TESORO**
PERIFERICO SUR 8180
CERRO DEL TESORO
TLAQUEPAQUE, JALISCO

